1999年 2 月 1 日発行(毎月 1 回 1 日発行)第18巻第 2 号昭和57年12月 6 日第 3 種郵便物認可

マイコン

わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!
コンピュータの新しい活用法を満載!!

FEB.1999
2
定価
550Yen



BASIC Magazine

創刊200号記念号
パソコンの進化と未来

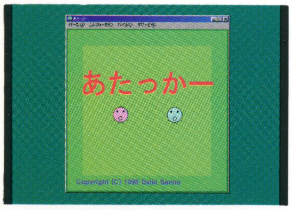
パソコン徹底紹介　ボックスレス型『ValueStar NX VF26D』
モバイル・ミニノートの決定版!『カシオペアファイバ』

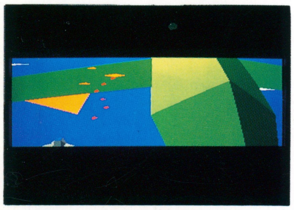
受験生必読!大学入試センター試験直前企画『プログラム予想問題』第2弾

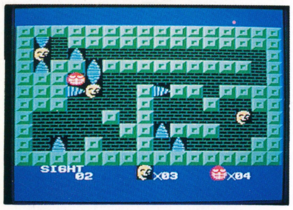
コンピュータだから楽しめる頭脳の体操
特選投稿プログラム・コーナー

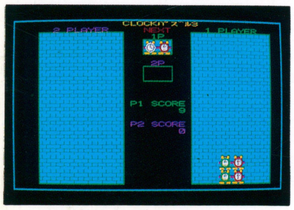
人気コーナー再開!!
パソコンゲームに思いを馳せて 1982年あこがれのFDの巻

新春おすすめパソコン・ゲーム!
ブランディッシュ4～眠れる神の塔
信長の野望 烈風伝
トゥームレイダー3／創世紀1602 日本語版
ポピュラス ザ ビギニング／シュヴァルツシルトW
パンデモニウム2 完全日本語版









```
X = X + 1:
H = H(S + 2) - (H(S + 2) - H(S + 3)) * X / 8
IF JP = 0 THEN Y = H
CIRCLE (127, Y - 3), 4, 11 + HP * 2
IF X > 7 THEN
    X = 0: S = S + 1 + (S = 9) * 10
    H(S) = RND * 50 + 101: H(S + 10) = H(S)
    LC = 12 + (RND < .1 + HP / 8) * 2
    LINE (576, H(S + 9))-(639, H(S)), LC
    IF RND > .3 + (JP = 2) / 5 THEN
        CY = H(S) - 40 - RND * (H(S) - 100): CC = RND + 13
        CIRCLE (631, CY), 20, CC, , , 3: PAINT (631, CY), 1, CC
    END IF
END IF
IF Y < 0 OR JP > 0 THEN
    GOSUB JP
ELSEIF Y = H AND POINT(191 - X * 8, H(S + 3)) = 10 AND X <> 0 TH
GOSUB OVER
ELSE
    R = 1
END IF
WHILE INKEY$ <> "": W
IF INP(&H60) = 57 THE
    P = P + .7
ELSEIF P > 0 THEN
    JP = 1: GOSUB J
END IF
LOOP
'GAME OVER
OVER:
CIRCLE
IF HP > 0 THEN HP =
COLOR 10: LOCATE 12, 35: PRINT "Game O
FOR I = 600 TO 200 STEP -10: SOUND
```



別冊付録 **DOS/V製作**
K6-2-400MHzPC組み立てマニュアル

プログラミング連載企画 GAME BASIC for SEGASATURN／C言語／F-BASIC V.6／Visual Basic 6.0／DirectX／"ラピュータ" プログラミング


マルチメディアのNEC
うきうきプライスで、
すいすいプリント。

NEC

A3対応小型レーザプリンタで分速26ページ*を実現! 新マルチライタ、誕生。

- ●プリントが速い。　新型すいすいエンジン搭載で、26頁/分*の高速印刷を実現。
- ●両面プリントも速い。　両面印刷時も、20頁/分*の高速印刷を実現。

<プリントエージェント機能>

- ●仕分けが速い。　印刷ジョブごとに、用紙をタテヨコ交互に出力。
- ●再プリントが速い。　一度印刷した文書は、アプリケーションを通さずに印刷。
- ●キャンセル速い。　クリックひとつで、印刷データを一括削除。
- ●切り替えが速い。　印刷混雑時には、空いているプリンタを自動選択。
- ●消耗品補充が速い。　トナー切れなどの保守情報を電子メールで管理部門に自動通知。
- ●状態確認が速い。　プリンタの状態をインターネットブラウザで確認。
- ●ON/OFFが速い。　離れた席のパソコンから、プリンタの電源ON/OFF（オプション）

*印刷速度はA4サイズ横置きの印刷時。

NEW

PrintAgent対応



ネットワークレーザプリンタ

MultiWriter 2650　標準価格 268,000円（税別）

（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）　USBオプション

<対応パソコン>PC98-NXシリーズ　PC9800シリーズ　DOS/V対応機※1 Macintosh（オプション）※1 IBM PC/AT 100%互換機

安心の1年間保証

★掲載のマルチライタの保証期間は1年!
期間中は無償で出張修理※2いたします。
※2 詳細は、商品添付の保証書をご確認ください。

Windows® 98 対応

★掲載のマルチライタは、Windows®98に対応しています。



あなたのビジネスを加速する"マルチライタ" 先進のラインアップ。



PrintAgent対応

SOHOユーザにおすすめの、A4対応コンパクトビジネスプリンタ。
MultiWriter 1400X
標準価格 138,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション

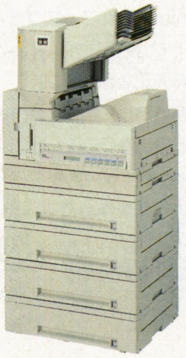


NEW　PrintAgent対応

20枚/分（A4）の高速印刷を実現した1500DPI相当のA3対応ビジネスプリンタ。
MultiWriter 2250
標準価格 168,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション

PrintAgent対応

1500DPI相当、印刷速度12枚/分（A4）、A3対応ハイコストパフォーマンスプリンタ。
MultiWriter 2050
標準価格 128,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
USBオプション



PrintAgent対応

24枚/分(A4)、長寿命100万ページ印刷のA3対応ヘビーデューティプリンタ。
MultiWriter 2400X
標準価格 398,000円（税別）
（プリンタ本体＋EPカートリッジ1個）
★ソータユニット、両面印刷ユニット、増設ホッパ2段は別売です。

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。

energy

■NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。　受付時間…9:00～17:00（祝日を除く）
〈NECパソコンインフォメーションセンター〉 フリーダイヤル 0120-60-9821　電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-8001 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530　マルチライタ（マイコンBASICマガジン 1・8）係までお送りください。

マイコン BASIC Magazine

CONTENTS 2

FEB.1999

創刊200号記念号

創刊200号を迎えて

マイコンBASICマガジンは，1982年創刊以来，コンピュータが大好きな中・高・大学生をコアに愛読され続け，おかげさまで本号で創刊200号を迎えることができました。これもひとえにみなさま方の暖かいご支援の賜物だと感謝いたしております。ハード／ソフトメーカー，販売店など，コンピュータ関連業界の最先端で活躍されている方々のほとんどが，ベーマガ（マイコンBASICマガジンの愛称）の購読がきっかけで，現在の仕事に従事されているという実績もあげさせていただきました。
200号を迎え，パソコンユーザー層の拡大，プログラマー／開発者などの発掘，育成といった私どもに課せられた使命を再認識し，来る21世紀をになう読者のために，なお一層の努力をし，ますます親しまれる雑誌にしていきたいと考えています。
ベーマガは，読者が作る雑誌です。みなさんとともに，ますます楽しく，ためになる誌面を作っていきましょう。

（マイコンBASICマガジン編集部）

別冊付録
DOS/V製作
組み立て・パワーアップ体験満載!!

広告さくいん



©マイコンBASICマガジン2月号
第18巻　第2号　1999年1月25日印刷
1999年2月1日発行
定価550円（本体524円）
電波新聞社　1999 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株）　製本：（株）堅省堂


ずいぶんスッキリ
上下左右160 広視野角
大画面
15型液晶
(USB内蔵)
表示面積14%up
当社製従来品14型液晶との比較
FUJITSU
FMV DESKPOWER
CVⅢ30L
FMV-DESKPOWER CVⅢ30L
●3DNow!™ テクノロジAMD-K6®-2/300プロセッサ
343,000円(税別)より
夢をかたちに
信頼と創造の富士通
来て見て,さわって
富士通タッチ!フェア
お店で実施中!
'99年1月17日(日)まで
いま、富士通のパソコンを買うと
「入門ビデオ」がもらえる!
〈先着20万名様〉
(デスクパワー/プリシェ:10万名様、ビブロ:10万名様)
FMVシリーズを楽しく活用
する情報が満載!
「FMVファミリー」
●全国の書店で毎月24日発売 定価980円
(税込、編集・発行/ソフトバンク(株))
Pentiumは、インテル社の登録商標です。また、Celeronは、インテル社の商標です。AMD-K6は、Advanced Micro Devices, Inc.の登録商標です。また、3DNow!は、Advanced Micro Devices, Inc.の商標です。Microsoft、Windowsは、米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。その他の名称については、一般に各開発メーカーの商標です。画面はハメ込み合成です。
FAX 本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。
千葉:043-299-3642 大阪:06-6949-3270 (資料番号/デスクパワー:1141)
ホームページ http://www.fmworld.ne.jp/

FUJITSU

したなぁ。(高倉 健)

FMVデスクパワーに、新デザインの省スペース&大画面15型液晶ディスプレイモデル誕生。

- 大画面15型液晶や高精細17型フルフラットCRTなど、ディスプレイが選べる魅力のラインアップ
- らくらく始めるインターネット5時間無料体験※1
- サポートもますます充実
- ベストセラー年賀状作成ソフト「筆まめ」など役立つソフト満載
- 選べる最新ワープロ・表計算ソフト
- Windows® 98プレインストール

※1:アクセスポイントまでの電話料金はお客様のご負担となります

スタイリッシュなコンパクトモデル

新登場



FMV-DESKPOWER CVIII305

●3DNow!™テクノロジAMD-K6®-2/300プロセッサ ●15型CRT ●64MB SDRAM ●4.3GBハードディスク ●最大24倍速CD-ROM ●最大56KbpsFAXモデム(V.90/K56flex)

233,000円(税別)より

17型フルフラットCRTのスタンダードモデル

新登場



FMV-DESKPOWER SVIII337

●インテル® Celeron™プロセッサ-333MHz ●17型フルフラットCRT(ダイヤモンドトロン) ●64MB SDRAM ●6.4GBハードディスク ●最大32倍速CD-ROM ●最大56KbpsFAXモデム(V.90/K56flex)

343,000円(税別)より

高い拡張性で省スペースのマイクロタワーモデル

新登場



FMV-DESKPOWER MVIII305

●インテル® Celeron™プロセッサ-300A MHz ●15型CRT ●64MB SDRAM ●4.3GBハードディスク ●最大32倍速CD-ROM ●最大56KbpsFAXモデム(V.90/K56flex)

223,000円(税別)より

シリーズ最高峰。高性能ミドルタワーモデル

新登場



FMV-DESKPOWER TVIII457

●インテル® Pentium® IIプロセッサ-450MHz ●17型フルフラットCRT(ダイヤモンドトロン) ●64MB SDRAM ●8.4GBハードディスク ●CD-R/RWドライブ ●最大56KbpsFAXモデム(V.90/K56flex)

533,000円(税別)より

FMV DESKPOWER

Fujitsu Personal Computer MEMBER'S SERVICE

富士通パソコン・メンバーズサービス(会員制)
~月々500円*からの大きな安心!~

*平日コース・休日コースの各年会費6,000円(税別)を1ヵ月で換算した金額です。(入会金別、一括払いのみ)

サービス
1. 会員専用フリーダイヤル
2. 会員専用ホームページ
3. 訪問サービス(要別途料金)

年会費
フリーダイヤルのサービス受付時間により、3つのコースからお選びいただけます。
- 毎日使うコース 9,500円(税別)
- 平日だけ使うコース 6,000円(〃)
- 土日祝日だけ使うコース 6,000円(〃)

※初年度のみ入会金1,500円(税別)が別途必要です。

◎お問い合わせ:044-754-8300 受付時間:月~土 9:00~17:00(祝日、年末年始および当社指定の休日は除く)

〈入会キャンペーン〉'98年11月1日(日)~'99年1月31日(日)まで入会金無料。期間中、入会した方にタッチおじさんグッズまたはオリジナルソフトをもれなくプレゼント。

FMVデスクパワーCVIII/SVIII/MVIIIは、当社の厳しい環境評価基準(リサイクル、省エネ化、材料選択など)をクリアした地球にやさしい「グリーン製品」です。

CASIO

高性能QVデジタル誕生

ズーム搭載、132万画素。PCに即戦力、カードブラウザ。
最長12.8秒のムービープレイ。



※画面はハメコミ合成です。

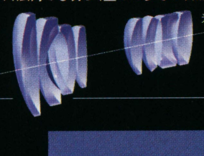
液晶デジタルカメラ QV DIGITAL
QV-7000SX
メーカー希望小売価格 ¥88,000(税別)

ハイクオリティな撮影を可能にする「カメラ性能」がさらに充実。

被写体の微妙な色合いや精細なディティールまでをクリアに再現する、132万正方画素1/3インチ原色CCD搭載。スピーディで正確な測距を自動的に実現する高精度位相差パッシブAF(オートフォーカス)、撮影時の光の状態に合わせて露出値を決定する2つの高精度測光システム(マルチ測光/スポット測光)の採用により、クオリティの高い画像が撮影可能。

高性能レンズ採用

8群8枚構成、中心解像度約240本/mmの高性能非球面レンズの採用により、広角でも明るく歪みの少ない自然な色合いを再現。



◎多彩な撮影モード

新たに4つの撮影モード(スポーツ/夜景/白黒/セピアモード)を搭載。撮りたいシーンに合わせてダイアルを回すだけで、よりクリエイティブな撮影が可能。


●スポーツモード

◎最大8倍ズーム搭載(光学2倍×デジタル4倍)

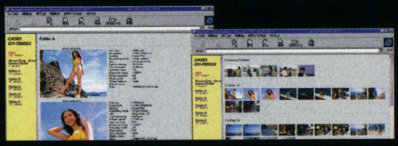
光学ズームとデジタルズームを掛け合わせることで、最大8倍までのズームが可能。遠くの被写体も迫力のクローズアップで撮影できる。


●標準


●光学2倍ズーム
32~64mm(35mm換算)


●最大8倍ズーム
光学2倍×デジタル4倍で128~256mm(35mm換算)

HTMLでPC上にアルバム表示、「カードブラウザ機能」。



CFカードをPCに差し込むだけで、カメラ本体で作成されたHTMLファイルをWebブラウザで立ち上げれば、PC画面上にインデックスファイルとして画像を一覧表示。さらにフォルダーの撮影データも表示可能。

CF(コンパクトフラッシュ)カード対応。 8MB標準装備

記憶媒体としてCFカード(8MB)を標準装備。別売の48MB CFカードを使うことで、約340枚※もの撮影が可能。画像記録形式も業界標準のJPEG対応。
※エコノミーモード



動画が撮れる「ムービープレイ機能」をさらに強化。

◎最長12.8秒、逃した動きが撮れている「メモリー撮影機能」


撮りたかった「動き」　シャッターを押した瞬間

◎撮りたいシーンに合わせて、3種の「ムービープレイ」撮影モードから選択可能

3.2秒	高画質モード:5コマ/秒	1/4VGA(320×240pixels)	450KB
6.4秒	標準モード:10コマ/秒	1/16VGA(160×120pixels)	450KB
12.8秒	長時間モード:5コマ/秒	1/16VGA(160×120pixels)	450KB

●撮影した動画は、パソコンに簡単に取り込め、電子メールに添付するなどして活用できる。

PC上での活用を広げる充実の「QVソフト」を標準装備。



Windows® 95/98,Macintosh対応ハイブリット版CD-ROM

●QVリンクソフト ●パノラマソフト ●オブジェクトソフト(3Dアクションムービー/ムービープレイ対応)

カシオ計算機株式会社 〒151-8543 東京都渋谷区本町1-6-2 ●お問い合わせ先:東日本お客様相談室(東京)03-5334-4828 西日本お客様相談室(大阪)06-6362-4828 http://www.casio.co.jp/QV-Magazine/
※カタログの請求は、QV事業企画部まで。


SII
Seiko Instruments Inc.
NEW
WEARABLE PC
MP140 4MB
マット・ブラック AND スケルトン
ウェアラブルPC［ラピュータ］にスケルトン、ブラック出た!!
Pro4
Ruputer
ENTER
FILER/TIME
MENU
EL
Pro4
スケルトン
限定発売
MP140 4MB Pro4
Ruputer Pro4 BLACK
Ruputer Pro 4 SKELETON
ウェアラブルPC［ラピュータ］
Ruputer
MP140 4MB Pro4
※写真はELバックライト点灯状態です。
● Ruputer Pro 4 MP140BM（4MB/マットブラック）価格 オープンプライス
● Ruputer Pro 4 MP140SP（4MB/スケルトン） 価格 オープンプライス
ラピュータから始まる「ウェアラブル」の世界 ──。
情報と遊びを身につけよう。
モバイルから「ウェアラブル」へ。情報端末は、持ち歩く時代から身につけて行動する時代へと変わっていく。PCアーキテクチャ採用のリスト型携帯情報端末“Ruputer/ラピュータ”に4MBのメモリを搭載した“Pro4”が登場。カラーもシックな「マットブラック」とクールな「スケルトン」を用意。仕事も遊びもファッショナブルにキメろ！パソコンを通じてアプリケーションの追加やデータファイルのダウンロードができ、PIMデータは専用ソフト「Ruputer PC PIM」で簡単にデータシンクロ。さあ、情報も遊びも腕次第だ!!
■ Eメールをラピュータにダウンロード！
NEW
Ruputer MAIL DOWNLOAD
ラピュータ メール ダウンロード／型番：CD-30 ¥6,500
「Becky! Internet Mail for Ruputer」と連携。
■ 動画作成ソフト
Pro4バンドル
NEW
Ruputer MOVIE MAKER
ラピュータ ムービー メーカー／型番：CD-20 ¥3,800
AVI動画ファイルをラピュータで再生。
■ 他社PIMデータをラピュータにインポート！
発売中
Ruputer PIM LINK
ラピュータ ピム リンク／型番：CD-10 ¥6,500
Outlook™97、Schedule+Ver7.0、Organizer 97とデータリンク
えっ!?時計じゃないの?
時計を超えて創造のフィールドへ
なるほど、なるほど
資料請求はこちらへ
● お客様相談室 043-211-1151 9:00～12:00 / 13:00～17:00（土・日・祝日を除く）
● E-mail:info@ruputer.com ● FAX:03-3400-9680
ホームページ http://ruputer.com/
セイコーインスツルメンツ株式会社
千葉県千葉市美浜区中瀬1-8 〒261-8507
エスアイアイ販売株式会社
東京都江東区亀戸6-41-6 〒136-0071
● お買い求めは、パソコンショップ、家電量販店、カメラ量販店等でどうぞ。
● 記載の会社名・製品名は、一般に各社の商標または登録商標です。


Roland
Roland Desk Top Music
はじめから高性能。
NEW
DTM-88PRW2
DTM-88PRA2
¥79,800(税別)
for Windows98 Windows95
for Macintosh
堂々の1,117音色、64インサーション・エフェクトを内蔵。圧倒的スペックを誇る定番のGS音源SC-88Pro搭載のハイエンド・モデル。
DTM-88PKW2
DTM-88PKA2
¥95,000(税別)
手にしたその日から鍵盤入力が楽しめる鍵盤付き音源SK-88Proをパッケージしたキーボード・モデル。
DTM-88PSW2
DTM-88PSA2
¥59,800(税別)
SC-88Proの高性能をスマートに凝縮した音源SC-88ST Proを採用。高コスト・パフォーマンスを実現したベーシック・モデル。
Windows版 Macintosh版 ミュージ郎88Proがお求めやすくなりました!
さらにWindows版 ソフト一新! Windows®98対応!
NEW
ミュージ郎 88Pro
DTM-88PRW2
プロの厳しいニーズにも応える、SC-88Pro採用モデル
ハイクオリティ音源と多彩なソフトをワン・パッケージ! ローランドの『ミュージ郎88Pro』シリーズがプライスを一新してリフレッシュ! DTMユーザー信頼の「GSフォーマット音源」がより親しみやすくなりました。しかもWindows版はソフトウェア一新でいっそうフレッシュ! DTMを楽しむなら、はじめから最高の機能を備えた『ミュージ郎88Pro』で。
ローランド・ネットワーク・サービス　専用ホームページURL http://www.edirol.co.jp/
インターネットやNTTビデオテックス回線を使って、DTMユーザーにおトクな情報の入手や、カラオケ・データのダウンロード(有料)ができるサービスです。ダウンロードしたカラオケ・データを演奏する専用ソフト「通信ジューク4」または「通信ジューク カラオケ」は、背景画像のフルスクリーン表示や歌詞ガイド機能を搭載。本格的な通信カラオケがご家庭でお楽しみいただけます。
お気軽にセルフレッスンできる『DTM講座』を開講中!! 詳しくは、上記の「ローランド・ネットワーク・サービス」専用ホームページをご覧ください。
ローランド FAX情報サービス
受付番号:03(3251)1434(終日受付)
ローランド製品の最新情報がいち早くキャッチできます。
お手近のFAXからメニュー・リストをお取り寄せください。
※発信音の後にメニュー番号0と#を押してください。
ローランド株式会社 ●資料のご請求は住所、氏名、年齢、職業をご明記の上、〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-7ローランド(株)「BM ミュージ郎88Pro」係まで。 ローランド・ホームページ http://www.rolandcorp.com/japan/



モバイルを軽快にする120MB大容量フロッピーディスク、それがマクセルスーパーディスク。



●Windows®／MS-DOS®フォーマット



●Macintosh™フォーマット

- ●従来の3.5型フロッピーディスクと同じサイズで、その約83枚分に相当する120MBの記憶容量を実現。
- ●デジタルカメラの画像データやプレゼンテーションの大容量データも、1枚で記録可能。
- ●スーパーディスクドライブは、フロッピーディスクドライブに比べ最高5倍速の高速リード/ライト（120MBモード時）。

スーパーディスクドライブは、3.5型フロッピーディスク（2HD/1.44MB、2DD/0.72MB）のリード/ライトも可能なので、これまでに蓄積したデータ資産を活用できます。

SUPER DISK™ 120MB

★スーパーディスクは従来のフロッピーディスクドライブやフロプティカルドライブではご使用になれません。
●「SuperDisk」、「SuperDiskロゴ」および「互換性シンボル」はImation社の商標です。
●Windows、MS-DOSは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
●Macintosh、iMacはアップルコンピュータ社の商標です。

Panasonic & maxell スーパーディスクキャンペーン

キャンペーン期間中にパナソニックのスーパーディスクドライブかマクセルスーパーディスクをお買上げの方の中から抽選で話題のグッズをプレゼント!



A賞

Panasonic MDプレーヤー
SJ-SW9MD（再生専用）（色:Sシルバー）
「SHOCK WAVE」
100名様



B賞

日立デジタル平凡社
CD-ROM百科事典
「マイペディア98」
100名様



応募方法

●パナソニックのスーパーディスクドライブをご購入された方
キャンペーン対象ドライブに付属しております「ユーザー登録カード」に必要事項と、ご希望の賞品（AかB）を付記のうえ、応募期間内に登録カードの宛先にご返送ください。
●マクセルスーパーディスク（1P、3P）をご購入された方
それぞれの商品に印刷されているバーコード（型番を含む）部分を切り取り、1Pなら3枚で1口、3Pのものは1枚で1口として、応募ハガキか官製ハガキの裏面に貼り、(1) 郵便番号&住所 (2) 氏名 (3) 年令 (4) 性別 (5) 職業 (6) 電話番号 (7) ご希望の賞品（AかB）を明記のうえ、（〒107-0052 東京都港区赤坂2-17-60赤坂ノーマンビル「スーパーディスクキャンペーン」係）宛てにお送り下さい。
●応募締切り 1999年1月31日（日）当日消印有効

注・A賞かB賞か無記名の場合はA賞希望とさせていただきます。・B賞の場合でMacintosh版ご希望の方は「Mac版」と付記下さい。Mac版の場合は「マイペディア97」版となります。
・A賞はプレーヤーのボディ色が写真と異なる場合があります。
・当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

●製品についてのお問い合わせは、日立マクセル株式会社 お客様ご相談センターまで。 TEL.03-5467-9197
●カタログのご請求は、ハガキまたはFAXにて、〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-12-24 FAX.03-5467-9192（株）マクセルビジネスサービス SuperDisk（マイコンBASICマガジン）まで。
※パナソニックスーパー ディスクドライブに関するお問い合わせは「パナソニックP3カスタマーサポート センターTEL.03-3834-2921」までお願いします。

マルチメディア時代を創造するキーデバイスのマクセル
http://www.maxell.co.jp
製品に関する詳しい情報はホームページでご覧いただけます。

あなたの会社は、まだDOS BASIC環境？
F-BASIC V6を使えば、簡単に
最新のWindows環境に移行できるのに。

FUJITSU



Windowsを計測・制御システムに導入したいと考えているあなたに、朗報です。
F-BASICなら、従来のMS-DOS BASICプログラム資産を
最新のWindowsにシンプル操作で移行することができます。

●N88-BASICプログラムのコンバート支援機能搭載。●MS-DOS BASIC互換の手続き型処理を継承。
●ビジュアルプログラムによりWindowsライクなプログラムへ拡張可能。
●32bitネイティブコンパイラにより64KBの制限を超えた高速なプログラムも作成可能。
●プログラムの作成から翻訳/デバッグまでの統合開発環境を提供。

移行支援機能　32bit高速処理　群を抜く拡張性　そのすべてが新しい。

ワンポイントレッスン＆技術情報、FAQ等ホームページで公開中！

F-BASIC V6

Windows®98/95,WindowsNT®4.0対応



好評発売中
標準価格
35,000円

●読み込み可能なBASICプログラム：N88-BASIC、MS BASIC、QuickBASIC、F-BASIC86HG、F-BASIC386
●対応機種／OS：Microsoft Windows98、Microsoft Windows95及びMicrosoft Windows NT4.0が動作する機種
（PC-98、PC-98-NXシリーズ、AT互換機など）
●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）
●関連書籍「F-BASIC97プログラミングのすべて」電波新聞社発行、「F-BASIC97プログラミング ガイド」SOFTBANK BOOKS発行

ホームページ http://web.infoweb.ne.jp/fmw/
店頭デモ・セミナー実施中！

富士通ミドルウェア株式会社
〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16 日興不動産ビル
TEL.045-471-0282 受付時間 9:00〜12:00 13:00〜17:00 月曜日〜金曜日（祝日を除く）



99年正月 超ハイテク・フィギュア
世界最強・最小のコマンドー軍団
遂に日本上陸！！
スモールソルジャーズ
ドリームワークス＆ユニヴァーサル作品／UIP配給
12月下旬／お正月第1弾！
ニュー東宝シネマ他全国東宝洋画系にてロードショー
スモールソルジャーズグッズプレゼント!!
30名様
下記住所まで、おハガキでご応募ください
発表は発送をもって替えさせていただきます
締切：平成11年1月10日
宛先：〒150-0001東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-1
YAG原宿校スタジオ
「スモールソルジャーズ」係
99.01%
（平成10年3月卒業生就職・デビュー率）
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
平成11年4月入学生 願書受付中
入学案内書／無料進呈
ピシャリ
無料
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
キャリスマップ CARISMAP
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。
1年間の学費で2年間学べる声優タレント科の「オンステージ・システム」好調
125万円の年間学費で同時に2学科学べる「ダブルスタディ・システム」好評
ヤッタル
ウレシイ
大阪校 名古屋校 福岡校
創立10周年記念
65万円入学！さらに入学祝金10万円贈
しかも 2年生には40万円で進級できます
学費は「国の教育ローン」をどうぞ — お問い合わせ ☎03-3379-3630
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談！
専用寮・格安居住！
特待生12万円 特育生36万円 支給
無料 1日体験入学（YAG学院各校で）／学院説明会（全国主要都市で）
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-1 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
見学随時（月～金 10:00～4:30）
設置学科
アニメ・映像学部
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
スペシャルメイクアップ・アーティスト科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビューティー・アートメイク科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
出版学部
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（2年）
CG学部
ゲーム・グラフィックデザイナー科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
新設
ゲーム・シナリオライター科（2年）
ゲーム・キャラクターデザイン科（2年）
芸術学部
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
メディア芸術総合学科（3年）
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
名古屋（12月）・札幌（1月）開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-1 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

YAMAHA

NV21
新たな価値に挑戦します。

世界の言葉。ヤマハCD-R/RW



記憶装置のワールドベーシック。簡単・快速ヤマハCD-R/RW新登場。

ヤマハ CD-R/RWドライブ NEW

CRW4416S シリーズ

【快　速】
4倍速書き込み
4倍速書き換え
16倍速読み出し

【信頼性】
「2MBのバッファメモリ」「ランニングOPC機能」に、「ハイパワーレーザーダイオードを用いた新開発3ビームヘッド」を採用。

【活用自在】
大容量データ保存、CD-ROM・音楽CD・ビデオCDの作成、デジタルカメラやインターネット画像のストックなどに最適。

【互換性】
CD-ROMドライブ・CDプレーヤでの再生が可能で、他のPCへのデータ配布に最適。

【簡　単】
SCSI（スカジー）接続タイプでパソコン本体への接続が簡単。「Windows95/98」のプラグ&プレイにも対応。

【付属ソフト】 ◎Aplix社製 WinCDR（Windows 95/98/NT4.0用）：様々なフォーマット / ライティング方式に対応。CD-ROM・音楽CD・ビデオCDなどの作成、配布及び大容量データ保存などに適しています。
◎Adaptec社製 DirectCD（Windows 95/98/NT4.0用）：FD感覚でファイル単位の書き込み・更新・削除ができ、データバックアップに適しています。＊各製品名、社名は各社の商標または登録商標です。

接続簡単！外付けタイプ

CRW4416SX-VK メーカー希望小売価格 **70,000円**（税別）

PC本体にスッキリ収納！内蔵タイプ

CRW4416S-VK メーカー希望小売価格 **62,000円**（税別）

お問い合わせ先 / ヤマハ株式会社 システム機器事業部 〒438-0192 静岡県磐田郡豊岡村松之木島203 ☎0539-62-3125 Fax 0539-62-5346
カタログご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業を明記の上　〒430-8651 浜松市浜松郵便局私書箱3号ヤマハ株式会社 CA-ZZ係へ。

http://www.yamaha.co.jp　ヤマハ株式会社

マイコンソフト

最新最高の映像美

対応ディスプレイ
下記の15ピン・アナログRGBディスプレイに対応

水平同期周波数31kHz●
640×480ドット、
VGAモード

水平同期周波数15kHz●
X68000用など



対応するビデオ機器
●ビデオ端子、Sビデオ端子の出力を持つ機器
LDプレイヤー、DVDプレイヤーなど
●家庭用ゲーム機
●業務用ゲーム基板
※接続にはコントロールパネルが必要です
※業務用基板の機種によっては対応していない物もあります

アップ・スキャンコンバーター・ユニット

XRGB-2

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格**27,800**円（税別）　JANコード T4961997000991

♥注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

好評!即戦力となる人材の育成!


●CG作品は2年在学・秋本康洋

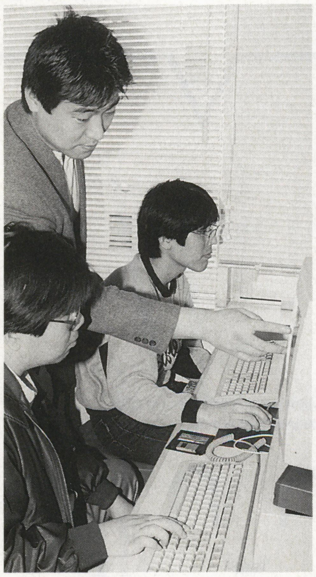
入学生に注目されるのは業界に詳しく就職に強いから

就職時期には、求人先企業の人事担当者を招き「ゲーム会社就職ガイダンス」を何回も行います。生徒は掲示されている求人票も参考にして就職先を選択します。就職を成功させるために、進路指導担当者の面談や担任教師との相談、アドバイスなど、きめ細かな指導をしています。



現場と同じゲーム制作を先生と生徒が一体となって実施!

初心者から、プロとしてゲーム会社へ就職できるまでの技術と知識を、少人数制でていねいに指導しますから安心して学べます。











適正で低廉な学費の実現!!
学院奨学金年額24万円支給

返済義務のない奨学金24万円を入学生に支給し、ご父母や本人の経済的負担を軽減。また、クラスは担任制で先生は現役のGデザイナーか現場経験者が徹底指導します。



体験入学&学院見学受付中

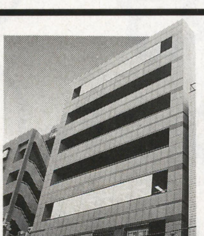
体験入学 1月16日(土) 1月30日(土) 2月13日(土) PM1開催。学院見学・入学相談は毎日実施。電話で申込み下さい。

■就職抜群!学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度(学費全額免除・給与月12万円)さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可⇨日時をTELにて要予約。

99年4月生願書受付中

ゲームデザイナー学部
全日制2年・定員500名

- プランニング科
- グラフィック科
- キャラクター科
- プログラム科
- デジタルサウンド科



文部省認可CGARTS協会認定CG教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-3261-8211

入学案内書 はがき(住所・氏名・年令・電話番号明記)か、電話で上記まで(無料)

安値世界一への挑戦
コジマ

日本初!! パラレルプロバイダ

（特許出願中）

コジマネット

コジマネットのアドレス1つで、
複数のプロバイダが毎月自由に選択できる

お申し込み受付開始 12/1(火) 本サービス開始

低価格の料金設定

入会金1,000円　年会費2,000円　あとは使っただけ！

例えば

回線接続サービス

KDD COMMUNICATIONS

128Kbps高品質高速接続サービス

月額3,000円相当を **33%OFF**

使い放題 月額2,000円

コンテンツサービス

世界最大のインターネット・オンライン・サービス

アメリカ・オンライン

AOL™

200以上のオリジナルコンテンツが大人気

コンテンツ接続サービス（回線接続料は別途かかります。）

お試し期間1カ月無料　ホームページも簡単作成 !!

1年間29,000円相当を **58%OFF**

使い放題 1年間12,000円

安い！

優良プロバイダ 5社と提携
さらに、続々参加予定
12月1日現在

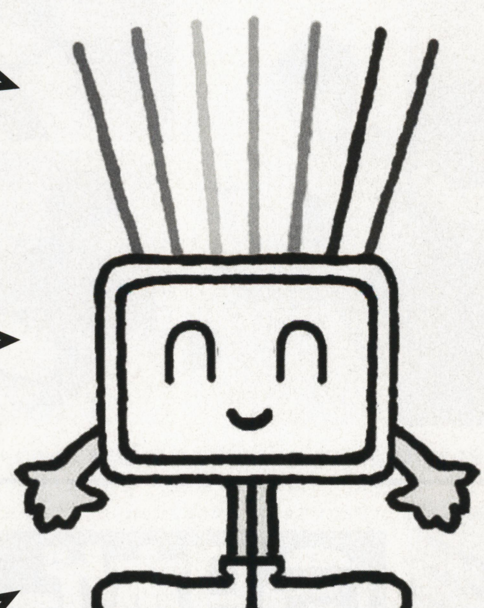
快適 スターターキット
（カンタン接続ソフト 安心料金タイマー）

会社や学校 どこでもメール
PCメール・モバイルメール・FAXメール

選べるプロバイダ 高品質 接続サービス

152ヶ国2,925ヶ所の アクセスポイント さらにどんどん増える
12月1日現在

自由自在 な 料金体系



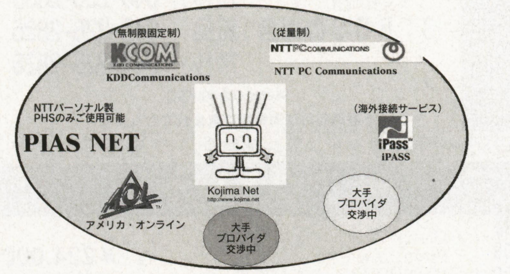
Kojima Net

http://www.kojima.net

（12月1日版）

パラレルプロバイダインターネット接続

下記の5種類のアクセスポイントが、別途申込をせずにご利用頂けます。
尚、利用料金は、使用した時のみKojima.Netの基本料金に加算されます。



選べるプロバイダ高品質サービス

コジマネットとの契約のみで、複数の良質なプロバイダのアクセスポイントが毎月自由に選べます。あなたに最適なプロバイダ環境をみつけて下さい。
現在、左記の5つのプロバイダの参加が決定しております。
更に、現在複数社の大手プロバイダと交渉中です。

〈サービスメニュー〉

■Aサービス：KDD Communications …アクセスポイント 33カ所
■Bサービス：NTT PC communications …アクセスポイント 124カ所
■Cサービス：iPASS（海外接続サービス）…アクセスポイント 151カ国2,715カ所
■Dサービス：PIAS NET …アクセスポイント 53カ所
（NTTパーソナルのPHSによりインターネット接続）
■Eサービス：アメリカ・オンライン　コンテンツサービス提供（回線接続料は別途かかります。）

サービスはどんどん増えていきます。

タイプ別料金例

こんな利用を想定しています。

1 パワー大学生
2 忙しいサラリーマン
3 ちょっとメールの奥様
4 お父さんプロバイダ加入の高校生

	入会金	年会費	固定制	従量制	未使用期間	年間合計
1			12カ月	0カ月	0カ月	
	¥1,000	¥2,000	¥24,000	¥0		¥27,000
2			6カ月	3カ月	3カ月	
	¥1,000	¥2,000	¥12,000	¥2,250		¥17,250
3			0カ月	10カ月	2カ月	
	¥1,000	¥2,000	¥0	¥7,500		¥10,500
4			0カ月	0カ月	12カ月	
	¥1,000	¥2,000	¥0	¥0		¥3,000

★従量制は月150分利用、5円/分、固定制は月額2,000円で設定しております。

こんなに色々な利用方法があっても、入会時の契約1回だけで全てOK!!

自由自在な料金体系

入会時の契約だけであなたの使用状況に合わせてもっとも適した料金体系が可能です。
（入会金1,000円、年会費2,000円、あとは使用分のみ）

料金一覧

■Aサービス（KDD系ネットワーク利用）国内アナログ／ISDN128kbps
使い放題固定制2,000円／月
■Bサービス（NTT系ネットワーク利用）国内アナログ／ISDN64kbps
従量制A地域5円／分　B地域8円／分

A地域（42AP）

札幌	仙台	前橋	高崎	宇都宮	水戸
土浦	浦和	川口	草加	熊谷	所沢
川越	横浜	川崎	相模原	厚木	横須賀
藤沢	平塚	千葉	市川	船橋	柏
市原	東京	三鷹	府中	立川	八王子
新潟	長野	名古屋	大阪	寝屋川	堺
高槻	京都	神戸	西宮	広島	福岡

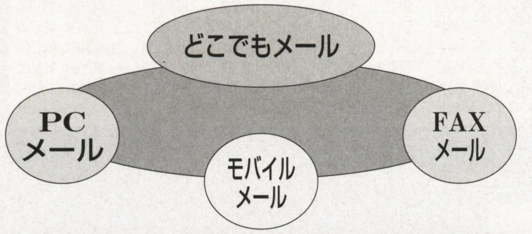
B地域（82AP）

釧路	旭川	帯広	函館	青森	弘前
八戸	秋田	盛岡	山形	福島	郡山
いわき	太田	石岡	久喜	飯能	小田原
木更津	成田	甲府	富士吉田	青梅	長岡
上越	諏訪	松本	静岡	浜松	沼津
一宮	刈谷	春日井	半田	岡崎	豊田
東海	瀬戸	豊橋	岐阜	大垣	美濃加茂
津	四日市	金沢	富山	高岡	福井
池田	八尾	岸和田	富田林	和歌山	奈良
大和高田	宇治	大津	姫路	加古川	呉
福山	岡山	倉敷	山口	宇部	松江
鳥取	高松	徳島	松山	高知	北九州
久留米	大牟田	佐賀	長崎	佐世保	大分
熊本	宮崎	鹿児島	那覇		

（12月1日現在）

■Cサービス（iPASS利用）　従量制500円／月+5~33円／分
■Dサービス（NTT系ネットワーク利用）　利用回数制20円／回
（利用時間に関係ありません。）
■Eサービス（アメリカ・オンライン）コンテンツ接続サービス
使い放題　年間12,000円※回線接続料は別途かかります。

どこでもメール



Kojima Netのメールサービスはどこでも送受信ができます。

会社や学校どこでもメール

PCメール（基本料に含まれます）

メールをWWW上で保管するため、インターネットに接続されたパソコンさえあれば、会社、学校でも、メール送受信が可能です。

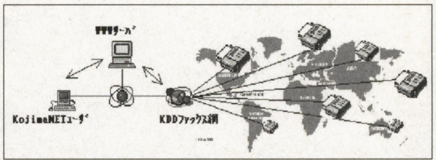
モバイルメール（基本料に含まれます）

WWW上のメールを携帯電話、PHS、ポケットベルから内容が確認できます。

▶ご利用可能機種
NTTドコモポケベル・NTTパーソナルPHS
J-PHONE 12月1日現在
（漢字対応機種に順次対応予定）

FAXメール（別途月額2,500円が必要です）

加入者ごとに電話番号を発行します。この電話番号に送られてきたFAX情報は、インターネットに接続されたパソコンがあれば、どこからでも内容の確認が出来ます。
また、パソコンからFAXへインターネットを利用し、安価でFAXメールを送ることが可能です。



※本内容に関して、サービス開始まで、予告なく変更になる場合がありますがご了承下さい。

店頭及びフリーダイヤルにて受け付けいたします。

お申し込み　フリーダイヤル 0120-21-0001（21世紀へ一番）

24時間受付（よる9時~あさ9時は留守番電話となります。）
番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お願い

- お申し込み時に（入会金1,000円 年会費2,000円を含む）スターターキット3,000円をお買い上げ頂きます。（消費税は別途かかります。）
- フリーダイヤルでのご注文はカードのみでのお支払いとさせて頂きます。
- 通信販売でのお申し込みは別途発送料が必要です。
- スターターキット本体のお渡しは、11月20日以降とさせて頂きます。
- コジマネットの使用料はカードのみの決済となります。

（※当ネットではSSLセキュリティシステムを使用しております。）

マイコンショップ川口
新品ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-0423

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-223-9933
2：FAXの場合 (FAXの電話にておかけ下さい)	新品	048-226-2833
	アウトレット	048-226-2833
3：BBSの場合	新品	048-226-2826
	アウトレット	048-226-2826

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は 1998 年 12 月 15 日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VM45D5GC	TEL下さい
PC-VM45D5GD	TEL下さい
PC-VC40D5GD1	TEL下さい
PC-VC35D5YC1	TEL下さい
PC-VC35D5YD1	TEL下さい
PC-VC33H5XC2	¥263,000
PC-VC33H5XD2	¥269,000
PC-VC30H5XD1	TEL下さい
PC-VC30H5XC2	TEL下さい
PC-VC30H5XD2	TEL下さい
PC-VE40D57D	TEL下さい
PC-VE35D57C	TEL下さい
PC-VE30H57D	TEL下さい
PC-VE30H55D	¥163,000
PC-VF26D5GC	TEL下さい

NECノート

	特別価格
PC-VA26DWXTAB43	TEL下さい
PC-VA23DTXAAN23	TEL下さい
PC-VA23DTXAAR23	TEL下さい
PC-VA23DTXTAN23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYT23	TEL下さい
PC-LW23D53C	TEL下さい
PC-LW23D53D	TEL下さい
PC-LW23D52C	TEL下さい
PC-LW23D52D	TEL下さい
PC-LW23C52C	TEL下さい
PC-LW23C52D	TEL下さい
PC-LW23C5DC	TEL下さい
PC-LW23C5DD	TEL下さい
PC-LW204DD	¥197,000
PC-LW204DA	¥165,000
PC-LT2344A	¥345,600
PC-LB2040A	¥206,000

DOS/V

	特別価格
FMVT84571(一太郎)	TEL下さい
FMVT84573(Word)	TEL下さい
FMVS83573(Word)	TEL下さい
FMVS83371(一太郎)	TEL下さい
FMVS83373(Word)	¥250,000
FMVS83351(一太郎)	TEL下さい
FMVS83353(Word)	TEL下さい
FMVC835L1(一太郎)	TEL下さい
FMVC835L3(Word)	TEL下さい
FMVC833L1(一太郎)	TEL下さい
FMVC833L3(Word)	TEL下さい
FMVC830L1(一太郎)	TEL下さい
FMVC830L3(Word)	TEL下さい
FMVNU8231(ノート、一太郎)	¥239,000
FMVNU8233(ノート,Word)	¥232,000
FMVNE823X4	TEL下さい
FMVNE823X6	TEL下さい
FMVNE823X1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMVNE823X3(ノート,Word)	TEL下さい
FMVNS823X1(ノート、一太郎)	¥278,000
FMVNS823X3(ノート,Word)	¥281,000
FMVMC823(ノート,Word)	TEL下さい
FMV-NU7233(ノート、一太郎)	¥238,000
FMV-NE73X3U(ノート,Word)	¥245,800
FMV-NE723X3(ノート、一太郎)	¥245,800
FMV-NU723D3(ノート,Word)	TEL下さい
FMV-NP716D1(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP7233(ノート,Word)	¥249,000
Aptiva L66	¥158,000
Think Pad 560X(8YJ)	¥257,000
Think Pad 560X(6YJ)	¥231,800
VAIO PCG-737(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-733(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-731(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505E64(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505EX64(SONY)	TEL下さい
MN-340-X15(Mebius)	¥181,000
MN-930-X23(Mebius)	¥278,000
CF-S21EJ81(Let's note)	¥214,800

プリンター

	特別価格
Picty700	¥ 17,800
Picty4000	¥ 47,000
PM-3000C	¥ 56,800
PM-2000C	¥ 39,800
PM-770C	¥ 42,600
PM-750C	¥ 32,000
PM-600C	¥ 21,800
LBP-850	¥112,800
LBP-840	¥ 99,800
LBP-740	¥ 86,800
BJC-430J	¥ 18,700
BJC-700J	¥ 25,800
BJ-F800	¥ 41,800
BJ-F600	¥ 34,800
BJC-35V2	¥ 25,800

CRT

	特別価格
MT-8617E	¥ 59,500
KM-175	¥ 64,800
RD-17GZR	¥ 57,800
RD-17GR	¥ 49,800
CPD-17A	¥ 53,800

周辺機器

		特別価格
●デジタル カメラ		
オリンパス	C820L	¥44,000
SONY	MVC-FD7	¥59,000
EPSON	CP-600	¥38,800
オリンパス	C-840L	¥49,800
●スキャナー		
EPSON	GT-7000WINS	¥34,000
CANON	CanoScan FB620P	¥24,800
●モデム・TA		
ヒューコム	HUCOM-EX336	¥ 7,800
NEC	AtermIT50 DSU	¥23,800
	AtermIT65EX/D	¥29,800
●SCSIボード		
Adaptec	AHA-2910B	¥13,800
	AHA-2940AU/J97EZ-KIT	¥28,800
MELCO	IFC-UP(PCI)	¥ 9,800
	IFC-DC(PCMCIA)	¥ 7,700
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-UE4.3G（外）	¥46,000
ロジテック	SHD-U2000	¥27,800
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥38,800
	HUDS-4.3G/UPCI（外）	¥46,500
ベアドライブ	2.1GB(IDE)	¥17,800
	4.3GB(IDE)	¥19,800
	5.1GB(IDE)	¥29,800
	8.4GB(IDE)	¥41,500
	4.3GB(内SCSI)	¥36,800
	8.4GB(内SCSI)	¥60,800
	1.6GB(2.5"IDE)	¥19,800
	2.0GB(2.5"IDE)	¥29,800
	4.0GB(2.5"IDE)	¥44,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-230R	¥35,800
ロジテック	LMO-640E	¥46,800
	LMO-232H/P	¥39,800
I/O	CDV-AB8	¥11,800
	CDRW-RX26/AP	TEL下さい
MITSUMI	32XCD(IDE)	¥ 8,280
	40XCD(内蔵)	¥ 9,800
●メモリ		
MELCO	VMH-32MK	¥ 8,250
	VMH-64MK	¥14,250
	VS8-S32MK	¥ 8,250
	VS8-S64MK	¥14,250
	VD8-32MK	¥ 8,800
I/O	ECC4100-A64M	¥13,800
	ECC4100-128M	¥25,800
	ECC4100-256M	¥74,000
	SDIM646-32M	¥ 7,200
	SDIM646-64M	¥12,000

アウトレット

FMVNP7231（FUJITSU） MMXP233/64M/3.2GB/20×CD/F56/12.1"TFT/一太郎	¥224,000
FMVNP7233（FUJITSU） MMXP233/64M/3.2GB/20×CD/F56/12.1"TFT/ワード	¥228,000
FMVNU516X3（FUJITSU） MMXP166/32M/3.2GB/20×CD/F56/12.1"TFT/ワード	¥168,000
FMVNE723X3（FUJITSU） MMXP233/64M/3.2GB/20×CD/F56/13.3"TFT/ワード	¥207,900
PC-PJ1-M2（SHARP Mebius） MMXP266/64M/4.3GB/F56/11.3"TFT/Win98	¥229,000
PC-VA23D/WSTAA23（NEC） MobP2-233/32M/2.1G/20×CD/12.1"TFT/Win98	¥239,800
PC-LW23/43D(NEC) MMXP233/64M/3.2GB/20×CD/F56/13.3"TFT/ワード	¥238,000
PC-LW20/4DA(NEC) MMXP200/32M/1.6GB/20×CD/F56/12.1"DSTN	¥144,800
PC-AL20C/TSAAF1（NEC） MMXP200/32M/2.1G/20×CD/F56/12.1"TFT	¥178,000

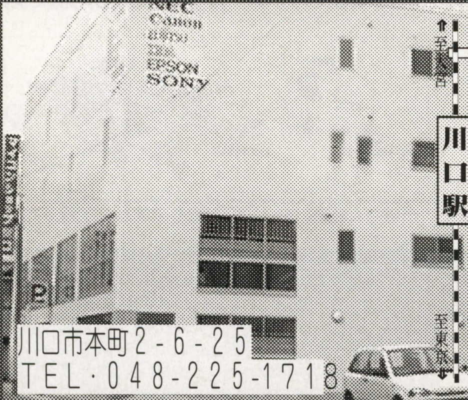
カートリッジ

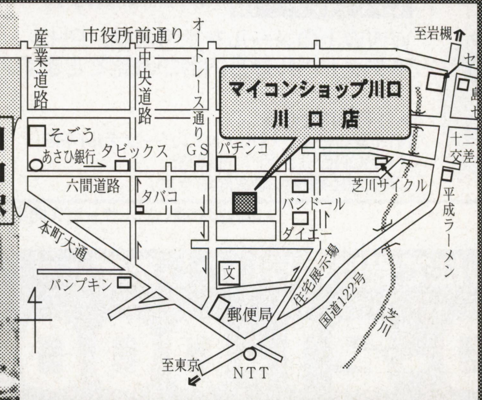
トナーが無くなったらお電話を、すぐ発送します。

品物到着時代金お支払の代引きが便利です。
下記の特価金額は消費税、運賃、代引き手数料込の金額です。

●Canon レーザープリンターカートリッジ一覧 機種名	カートリッジ	定価	特価	●EPSON レーザープリンターカートリッジ一覧 機種名	カートリッジ	定価	特価
LBP-930	EP-W	¥48,000	¥37,000	LP-9100PS	LP-91PSETC	¥42,000	¥35,700
LBP-850	EP-62	¥40,000	¥32,000	LP-9000PS	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-830	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-9000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-750	EP-J	¥36,000	¥28,000	LP-8000SE	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
	EP-J2	¥22,000	¥17,600	LP-8000S	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-730	EP-J	¥36,000	¥28,000	LP-8000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-720	EP-J	¥36,000	¥28,000	LP-7000G	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LBP-450	EP-E	¥27,000	¥21,600	LP-7000E	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LBP-430	EP-V	¥18,000	¥14,400	LP-7000	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LBP-320	EP-A	¥ 9,800	¥ 7,900	LP-3000PS	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LBP-310	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800	LP-3000	LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LBP-210	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800	LP-2000LT	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LBP-A309G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-2000	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LBP-A304G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-1600	LP-1000ETC1	¥19,500	¥18,000
	EP-B	¥36,000	¥28,000	LP-1500S	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
LBP-A304E2	EP-BS	¥36,000	¥28,000		LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LBP-A304E	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-1500ART	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
LBP-B406G2	EP-KS	¥33,000	¥26,400		LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
	EP-KS2	¥26,000	¥20,800	LP-1500	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
LBP-B406E2	EP-KS	¥33,000	¥26,400		LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LBP-B406PS	EP-KS	¥33,000	¥26,400	LP-1000	LP-1000ETC	¥21,000	¥19,000
LBP-B406PSLite	EP-KS	¥33,000	¥26,400	LP-9200	LPA3ETC3	¥50,000	¥42,000
LBP-A405Jr	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-8500	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LBP-A404PS	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-8000SX	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LBP-A404PSLite	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-8200	LPA3ETC2	¥30,000	¥26,500
LBP-A404E	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-1700	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000
LBP-A404G2	EP-P	¥14,000	¥11,200	LP-700W	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000
LBP-A404F	EP-P	¥14,000	¥11,200				

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)





ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
（午前中電信にてお振込の場合当日発送可能）

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

Monthly Hardware Best Selection
今月のおすすめパソコン



ニュータイプ筐体採用！　液晶ディスプレイ一体型
究極の省スペース・デスクトップ

NEC

ボックスレスPCモデル

ValueStar NX VF26D/5GC

オープン価格（実売価格389,000円）

問い合わせ先
NECインフォメーションセンター
0120-60-9821

NECから，変わった形の省スペース・デスクトップ・パソコンが発売されました。パソコン本体を液晶ディスプレイのスタンド部分に詰め込んだ，その名も特徴をズバリ表現したボックスレスPCモデル『ValueStar NX VF26D/5GC』です。

見た目はパソコンを内蔵した液晶ディスプレイ

今回紹介する『ValueStar NX VF26D／5GC』(以下，VF26D／5GC)は，パワフルなノート・パソコンを省スペース・デスクトップ・パソコンへと近づけるアプローチで作られています。

その外観は，大型液晶ディスプレイのスタンドにパソコン本体の機能を詰め込んだというもの。一見，パソコンを内蔵した液晶ディスプレイといった形に見えます（**タイトル写真参照**）。液晶ディスプレイとデスクトップ筐体を設置しなければならない通常の省スペースデスクトップと比べると，格段に優れた省スペース性を実現しているのが特徴です（**写真1**）。

もちろん，単に省スペース性だけを考えるのならば，ノート・パソコンのほうがいいに決まっています。しかし，ノート・パソコンには，いくつか妥協しなければならない点があります。たとえば，液晶ディスプレイはせいぜい14インチ程度まで。キーボードはテンキーを省き，特殊キーを共用化するなどした小さなもの。ポインティング・デバイスも，誰にでも使いやすいマウスではなく，ちょっとした熟練を必要とするアキュポイントやトラックパッドが採用されていることが多いといった具合です。

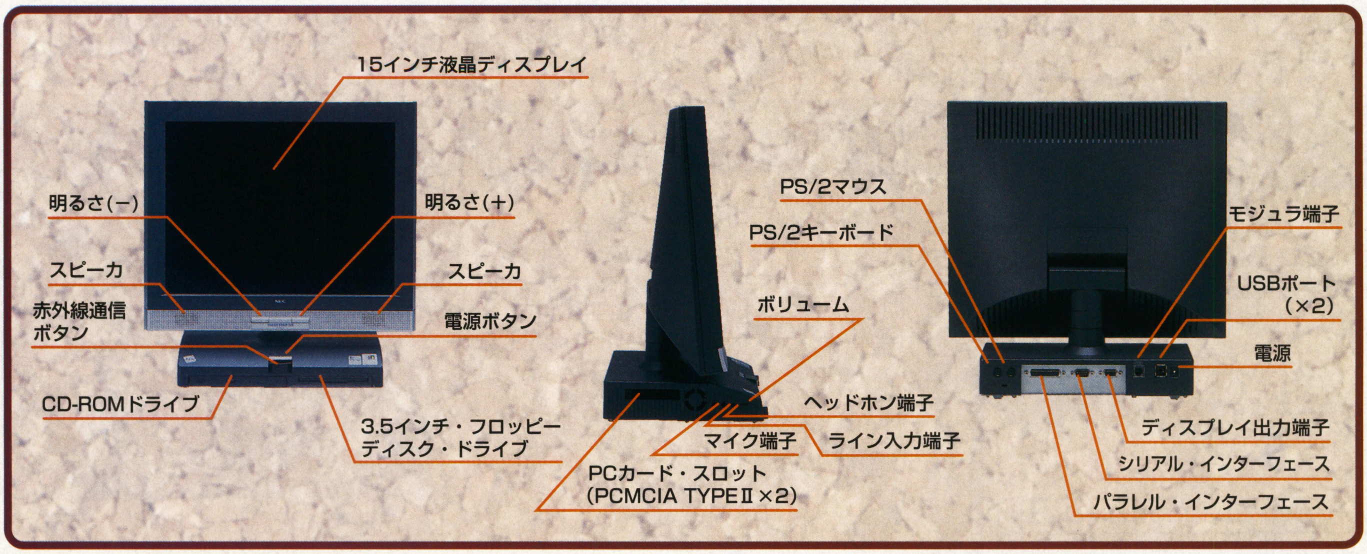
VF26D／5GCは，ノート・パソコンのような省スペース性を実現していますが，そのために機能に制限を加えるようなことはしていません。言い換えれば，据え置き専用のパワフルなノート・パソコン的製品と言えます（**写真2**）。

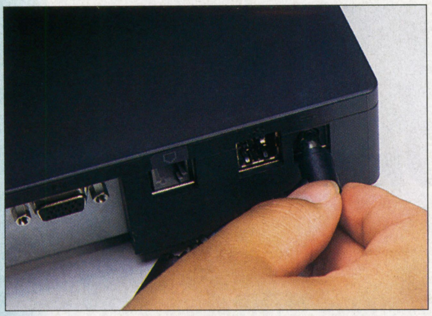


《写真1》一体型モデルなので，占有面積は驚くほど小さい

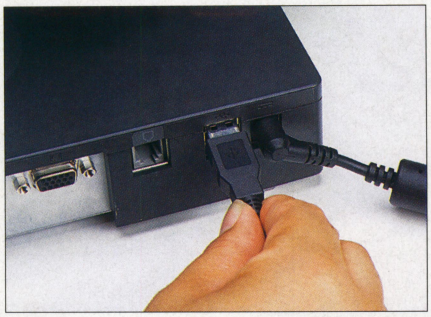


《写真2》本体を持ち上げたところ。移動も実に簡単





《写真3》まず本体背面に電源ケーブル（ACアダプタ）を差し込む



《写真4》キーボードのケーブルを背面のUSB端子に差し込む



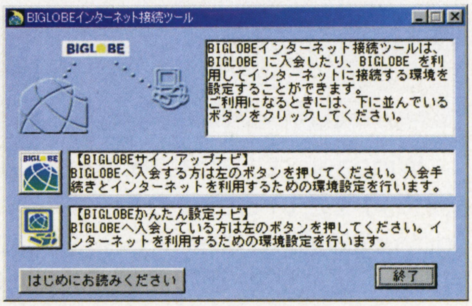
《写真5》キーボード背面のUSB端子に，マウスのケーブルを接続する



《写真6》拡張スロットは，PCカード・スロットが二つと，まるでノート・パソコンのような構成



《画面1》パソコン探検箱は，初めてValueStarをさわる人の手助けをしてくれる



《画面2》プロバイダも経営するNECだから，インターネット接続環境も充実

セットアップはとても簡単

VF26D／5GCは，本体とディスプレイが一体型になっているのでセットアップは，非常に簡単です。

まず，電源ケーブルを本体背面に差し込み，その隣にある二つ用意されているUSB端子にキーボードを接続します。USB端子は，キーボード裏面にも二つ用意されているので，そこにマウスを接続します（**写真3，4，5**）。これで，セットアップは完了です。モデムを使用する場合は，その隣に用意されているモジュラー・ジャックに電話線を接続することになります。本体前面にある電源スイッチを押せば，プレ・インストールされているWindows98が起動します。

VF26D／5GCの最大のウリは，やはりその大きくてきれいな15インチ液晶ディスプレイでしょう。

最大1,024×768ドット／1,677万色表示可能なディスプレイは，画面の隅々までくっきりと表示します。1,024×768ドットより小さい解像度で表示する場合は，自動的に画面いっぱいまで拡大して表示します。ちなみに，VF26D／5GCの拡張インターフェースはPCカードスロットとなっています（**写真6**）。PCIスロットなどは用意されていません。拡張コネクタは，背面にひととおり用意されています。

初心者に優しい充実したソフト

ValueStar NXシリーズすべてに言えることですが，このVF26D／5GCも非常に初心者に優しいパソコンです。

ValueStarシリーズの特徴から使いかた，Q＆Aまで紹介する『パソコン探検箱』や，Windows98および付属ワープロ／表計算ソフトの使いかたを学ぶことができる『パソコン大学一年生』など，チュートリアルも充実しています（**画面1**）。

また，最近のパソコンの用途として真っ先にあげられるインターネット接続環境もしっかり用意されています。NECが運営するインターネット・サービス・プロバイダBIGLOBEの無料体験がついているほか，インターネット関連ソフトが標準で付属しています（**画面2**）。

たとえば，WEB翻訳ソフト『翻訳アダプタII CROSS ROAD』や，プロバイダの課金管理ソフト『いま，いくら？』，WEB巡回ソフト『インターネットアクセスマネージャ』，WEBページ保存ツール『ホームページスクラップブック』，WEB情報収集マネージャ『ジェットサーファー』と，インターネットを縦横無尽に使うためのツールが用意されているのです。

VF26D/5GCは，省スペース性を重視する人にはぴったりのパソコンです。デスクトップ特有の拡張性は，PCカードとUSBを利用して実現する，新しいスタイルのデスクトップ・パソコンと言えるでしょう。

《VF26D/5GCの主なスペック表》

CPU	PentiumII-266MHz
キャッシュ	1次キャッシュ 32KB（CPU内蔵）
	2次キャッシュ 512KB
メモリ	64MB（SDRAM-DIMM）最大 256MB
ビデオ	3D RAGE LT PRO ビデオRAM 4MB（SGRAM）
	640×480ドット（1,677万色）～1,024×768ドット（1,677万色）
サウンド	ESS製　ES1978S（AC97準拠）
ハードディスク	内蔵（約4.3GB）Ultra ATA対応
CD-ROM	最大24倍速（平均17倍速）
ポート	USB×4（本体×2，キーボード×2）／PS/2×2／パラレル／
	シリアル／ディスプレイ／赤外線通信（IrDA1.1）／モデム
拡張スロット	Type II×2（Type III×1）※CardBus/ZVポート対応
FAXモデム	V.90/K56flex（ボイス/ハンズフリー機能）
	留守番電話機能対応／Resume On Ring機能対応
サイズ	366×192×375mm（突起部含まず）
ディスプレイ	15インチフルカラー広視野角TFT液晶
	640×480ドット，800×600ドット，1,024×768ドット（自動切替）



A5サイズで800×600のカラー液晶搭載！
モバイル・ミニノートの決定版！

カシオ計算機

CASSIOPEIA FIVA

カシオペア ファイバ

オープン価格
実売価格 MPC-101M32 218,000円
実売価格 MPC-101M31 198,000円

問い合わせ先
カシオ計算機
☎03-5334-4828



《写真1》 高精細液晶ディスプレイは，6.7インチSVGAを非常にきれいに映しだす

Windows CEマシンを中心としたモバイル機器に力を注いでいるカシオから，ついにWindows98搭載ミニノート・パソコンが登場しました。編集部内でも話題の「CASSIOPEIA FIVA（カシオペア・ファイバ）」を紹介しましょう。

A5サイズなのに SVGA液晶ディスプレイ

CASSIOPEIA FIVA（以下FIVA）には，内蔵モデム搭載のHDD3.2GBモデル（MPC-101M32）とモデムなしのHDD2.1GBモデル（MPC-101M31）の二つのラインナップがあります。今回はモデム内蔵タイプの上位モデルを紹介します。

FIVAの最大の特徴は，やはりA5サイズ・ミニノート・パソコンながら800×600ドットSVGA液晶ディスプレイを採用していることでしょう。

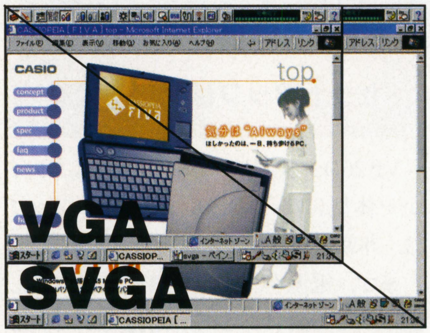
6.7インチ高精細高コントラストのHAST（Hyper Amorphous Silicon Thin Film Transistor Liquid Crystal Display）液晶を採用したディスプレイは，こまかいドットまではっきり見える，非常に視認性が高いものとなっています（写真1）。

SVGAディスプレイを採用した良さは，さまざまなシーンで実感することができます（第1図）。

FIVAに搭載しているモデムは，k56flex／V.90規格対応のFAXモデムを採用。専用接続端子に付属のケーブルをつなぎ，モジュラー・ジャックに変換して電話回線と接続します。高速モデムによる，インターネット・アクセスは快適です。

省電力版MediaGX 200MHz 採用

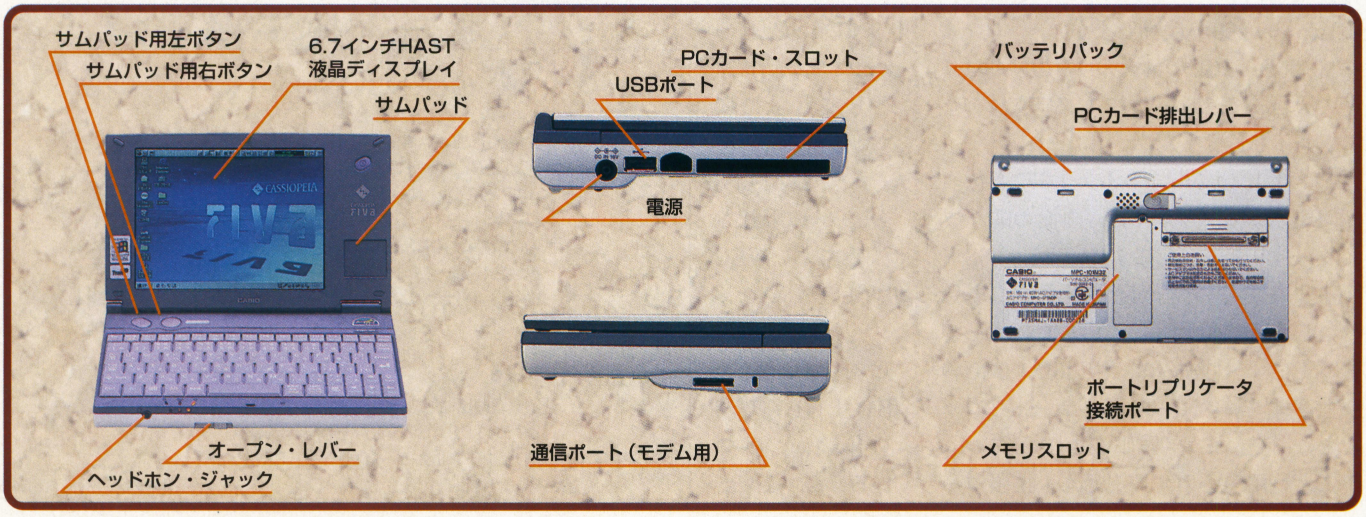
FIVAに搭載されているCPUは，MMXに対応したCyrix MediaGX-200MHz

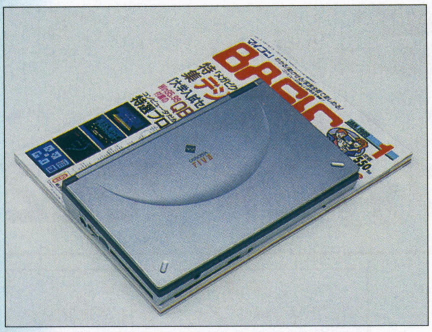


《第1図》 SVGAとVGAでは，一画面に一度に表示できる情報量がこんなにちがう

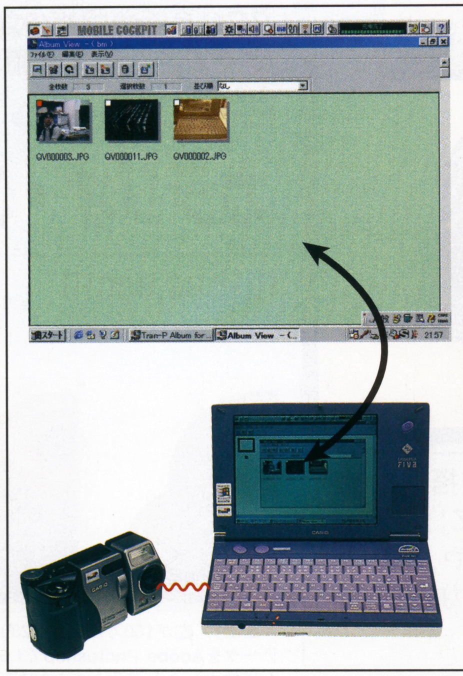
です。MediaGXとは単なるCPUではなく，チップセットやサウンド・コントローラ，ビデオ・コントローラなどをワンチップに統合したものです。

MediaGXは，同クロックのMMX Pentiumとくらべると多少処理能力は劣りま





《写真2》A5サイズ・ミニノートの大きさを，ベーマガ本誌のサイズと比べて実感しよう



《写真3》IrDAを使ってデジタルカメラで撮影した画像をFIVAに転送することも簡単！



《写真4》FIVAは，両手で本体を持った状態で使いやすくデザインされている



《画面1》Sensivaで，アプリケーションごとにさまざまなジェスチャを登録することができる

す。しかし，200MHzというクロック速度は通常の用途には十分なパワーです。さらに省電力性能を追求した結果，通常のMMX Pentium搭載ノート・パソコンとくらべると，CPU周辺の消費電力量は約1/4に抑えられています。

そのため，標準バッテリでの連続動作時間は約3時間，オプションの大容量バッテリを接続すると，約6時間もの長時間連続稼働が可能です。

メモリは標準で32Mバイト。背面のメモリスロットに増設することで最大96Mバイトまで拡張することが可能です。また，ハードディスク容量も3.2Gバイトと，ミニノートとしては十分な量を搭載しています。

マグネシウム合金を使った優れたデザイン

FIVAはA5サイズ・ミニノートといいつつも，実際にはA5サイズよりも一回り小さい210×132×25.4mmというサイズになっています(**写真2**)。小さいボディながら丈夫で軽量なマグネシウム合金が使われており，その作りはとてもしっかりしています。

インターフェースとしては，USB端子が一つ，PCMCIAタイプ2カード・スロットが一つ，IrDA 1.1に対応した赤外線通信ポート(**写真3**)，さらにモデム用の通信ポート(上位モデルのみ)が用意されています。

さらに，ポート・リプリケータを接続することで，フロッピーディスク接続端子をはじめ，シリアル，パラレル，USB，PS/2，ビデオ端子を追加することができます。

FIVAは，CPU／メモリ／ハードディスクといった基本的な性能のバランスに優れ，かつミニノートながら十分な拡張性を備えたマシンといえるでしょう。

Sensivaでジェスチャー入力

FIVAは，ポインティング・デバイスとしてはサムパッドを採用。本体を両手で持った状態で操作するのが簡単になっています(**写真4**)。電車の中などで立ったままテキストを読んだりするのに，非常に便利でしょう。

また，FIVAの特徴としては，「Sensiva」というパッドでのジェスチャー操作に対応していることもあげられます。これは，マウス・カーソルで特定の図形を描くことによって，特定のアクション（コピー／ペーストや，アプリケーションの起動など）が実行できるというものです(**画面1**)。

これを使えば，複雑な操作を簡略化でき，制限の多いモバイル環境での操作が楽になります。

また，FIVAはキーボードが使いやすいことも特徴です。ミニノートにしては大きなサイズといえる横15mm，縦14mmのキーピッチのキーボードは，タッチ・タイピングが可能なほどです。

ミニノートながら，充実した機能を詰め込んだFIVAは，持ち運ぶことを前提としたセカンドPCとして必要十分。ポートリプリケータをはじめとした増設をすれば，準メインマシン的な扱いにも耐えられる製品です。

《FIVAの主なスペック》

CPU	MMX対応Cyrix MediaGX 200MHz
メモリ	32MB（標準）／最大96MB
ディスプレイ	6.7型HAST（ハイパーアモルファスシリコンTFTカラー液晶）
	SVGA（800×600ドット）65,536色
ポインティングデバイス	サムパッド（Thmub Pad）
FDD	3.5型　2モード（1.44MB / 720KB）×1
	（オプションのポートリプリケータが必要）
HDD	3.2GB(上位モデル)／2.1GB(下位モデル)
インターフェース	USB 1／拡張コネクタ 1／PCMCIA Type II 1（Card Bus対応）
	増設メモリスロット 1／モデム用通信ポート（上位モデル）
	赤外線通信ポート IrDA1.1準拠（4Mbps/115Kbps）
サウンド	Sound Blaster PRO相当
モデム	V.90／K56flex対応内蔵FAXモデム（上位モデル）
バッテリ	Li-ion スマートバッテリ
バッテリ駆動時間	約3h／約6h（オプションの大容量バッテリ）
サイズ	210(幅)×132(奥行)×25.4(高さ) mm
質量	約840g（バッテリ装着時／上位モデル）
ソフトウェア	Microsoft Windows 98／ジェスチャ（SensivaPro）
	TranP Album for CASIO／QV-LINK Ver2.6.4J for Windowsなど
主な付属品	標準バッテリパック／ACアダプタ（100～240V対応）
	リカバリCD，Windows 98 CD
	18pin－モジュラー変換ケーブル（上位モデルのみ）など

Monthly Hardware Best Selection
今月のおすすめ周辺機器



光学3倍ズーム搭載！
200万画素相当の解像度！
炎天下でも液晶画面が見えるデジカメ

EPSON

カラリオ・フォトCP-700Z

価格89,800円

問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
☎042-585-8555

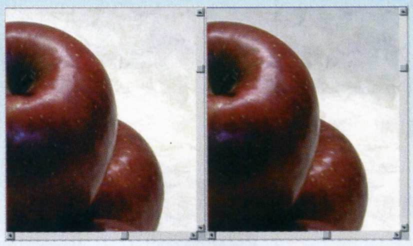
エプソンから，光学3倍ズームを搭載したデジタル・スチルカメラ『CP-700Z』が発売されました。昼間でも見やすい液晶や，200万画素相当の出力画像など，意欲的な機能を詰め込んだ新製品です。

Hypictモード搭載で，200万画素の出力が可能！

エプソン『CP-700Z』は，同社『CP-600』と同じく130万画素のCCDを搭載していますが，カメラ内部で擬似的に200万画素相当（1,600×1,200ドット）の画像に補完して記録するHypict（ハイピクト）モードが新たに搭載されました。

この機能は，130万画素のデータをカメラ内部で補完処理をしながら200万画素相当に拡大するわけですが，エプソン独自の技術を使用することにより，パソコンのソフトウエアを使った場合にくらべ，とても自然な拡大が可能になっています（**画面1**）。このモードでは撮影時の記録時間が長く，またファイル・サイズも増加しますが，紙に美しく印刷したい場合など，高い解像度を必要とする場合に威力を発揮します。

解像度の向上に合わせて，CP-700Zはカラリオ・シリーズ初の3倍光学ズームを搭載。離れた位置にある被写体を大きく撮影することができるようになりました（**写真1**）。



《画面1》左が130万画素／1,280×960ドットのデータをAdobe Photoshopで1,600×1,200ドットに拡大したところ。右が200万画素／1,600×1,200ドット（Hypict）のデータ。誌面では分かりづらいかもしれないが，アプリケーションで単純に拡大したほうのデータは，粒子が荒れたようなノイズが目立つ。また，輪郭については，Hypictのほうが輪郭がくっきりしているようだ



《写真1》カラリオ・シリーズ初の光学3倍ズームを搭載

炎天下でも液晶が見える

デジタル・スチルカメラは外で使う機会も多いと思いますが，そのときに問題となるのが明るい場所での液晶表示です。CP-700Zは，採光切り替え式の液晶を搭載（**写真2**），おかげでバックライトでは見づらい場所でも明瞭に液晶表示を行なうことができます。さらにバックライトを消すことで電池の消費を抑えることができます。

充実したマニュアル撮影機能を搭載

基本的にCP-700Zはフルオートで，簡単手軽に使うことができるのですが，ここぞという場合に自分好みにいじることのできるマニュアル機能が充実しています。

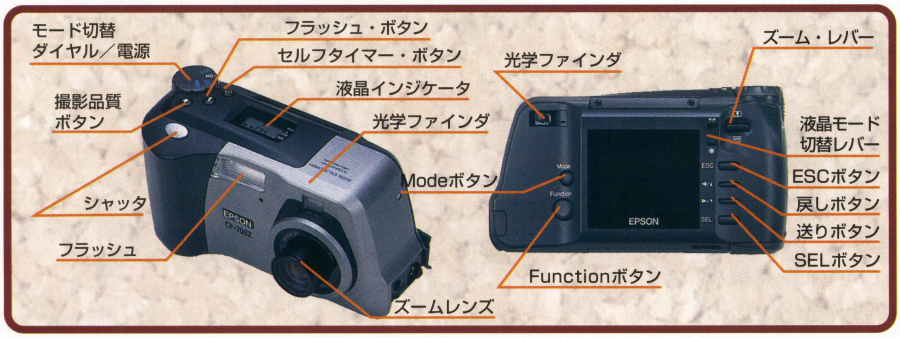


《写真2》採光型液晶ディスプレイの採光（光りの採り入れ場所）

秒間2枚の連写機能や，通常より撮影間隔を短くできる即写機能を持つことは，刻々と変わる撮影状況の中でも，チャンスを逃さず撮影できるカメラと言えます。

撮影時に，画像全体の明るさを調節できる露出補正や，夜景と人物を両方写したい場合に役立つ「スローシンクロ機能」，夕暮れ時などの色を忠実に再現する「マニュアルホワイトバランス機能」など，CP-700Zはこだわった撮影にも，しっかり応えてくれます。

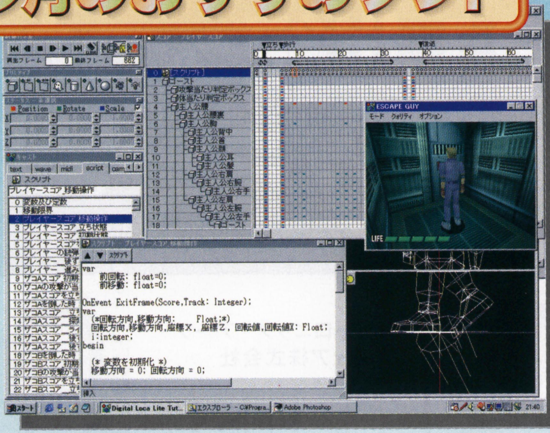
また，エプソン製品らしく，接続ケーブルやソフトがワンセットなのは，初心者でも安心して購入できるでしょう。



《CP-700Zの主なスペック》

CCD画素数	130万画素（1,600×1,200）
ズーム	光学3倍（34～102mm），デジタル2倍
メモリ	内蔵メモリ（4Mバイト），コンパクトフラッシュ（無し）
液晶	採光切り替え式 2インチ低温ポリシリコンTFT液晶
光学ファインダ	有
サイズ	137.5×61.8×76.4mm
重量	310g以下
付属品	接続ケーブル，ソフト付属

Monthly Software Best Selection
今月のおすすめソフト





キャラクター作りからプログラムまで 3Dゲーム作りができる ゲーム・クリエイター育成ツール

ヒューマン

Digital Loca Lite
デジタルロケライト

価格12,800円

問い合わせ先
ヒューマンエデュケーションセンター
☎03-5346-7704

特別なプログラム知識がなくても，Windowsで3Dゲームが作れる『デジタルロケライト』がヒューマンから発売になりました。これはデジタルロケの低価格版です。

デジタルロケの弟分Lite登場！

動画，静止画，テキスト，サウンドなど，さまざまなメディアを組み合わせて作品化するマルチメディア・オーサリング・ツールは，これまでさまざまなメーカーから発売されてきました。そうした数あるオーサリング・ツールの中で，3Dモデリング機能を内蔵し，動画や静止画などと同じように3Dモデルの扱いを可能にしているのが『DigitalLoca（以後デジタルロケと略）』（価格120,000円）です。この『デジタルロケ』はゲーム作りのプロをめざすゲーム・クリエイター・スクールはもとより，舞台やイベントなどのセット（舞台装置）作りなどで大いに活用されているツールなのです。

この『デジタルロケ』のゲーム作りに必要な機能を残し，それ以外の部分をできるだけ外して低価格版として発売するのが『Digital LocaLight（以後デジタルロケライトと略）』（価格12,800円）なのです。

こんな流れでゲーム作りができる！

ゲームのアイデアが完成したところで，ゲームに登場する3Dモデルを『ポリゴンモデラー』（**画面1**）を使って作成します。3Dのモデリングの作業は初心者にはちょっと難しいこともあって，デジタルロケライトには人物や乗り物，武器といったサンプルがはじめから用意されています。また，製品に添付されているもの以外にも，ホームページから3D素材を無料でダウンロードすることも可能です（http://www.human.co.jp/labo/）。

さらに，ここで完成したキャラクターには『スコア機能』（**画面2**）を使って動き（モーション）を付けていきます。

これらの複数キャラクターとその動きを作成したところで，『マルチスコア機能』を使い，それぞれを一つにまとめてゲームの枠造りをします。

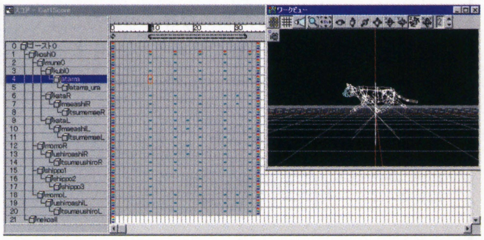
ここでは，簡易プログラムである『スクリプト機能』（**画面3**）を使って，キャラクターの相互の動きや関連動作などの処理を行ないゲームは完成します。

なお，デジタルロケライトには，くわしい『3Dゲーム作成ガイド』が付属しており，ガイドにしたがって操作していくことで3Dゲーム作りが体験できます。

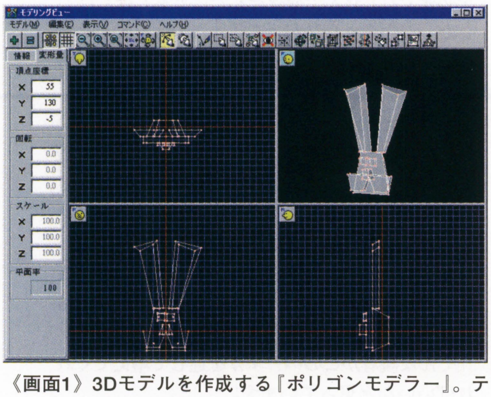
デジタルロケライトは，マイクロソフトのDirect3Dに完全対応しているため，搭載しているビデオカードが対応していれば，家庭用ゲーム機以上の表現力を持ちます。まさに，ゲーム・クリエイターをめざす人や，3Dゲーム作りを体験してみたい人にはピッタリのツールだといえるでしょう。

《DigitalLocaLiteの動作条件》

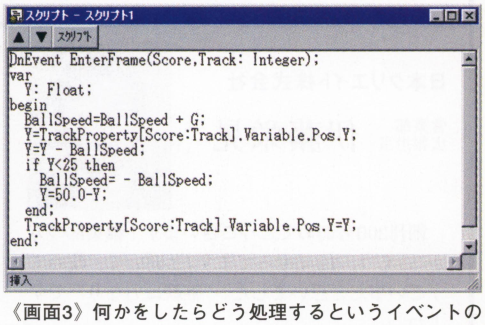
CPU	Pentium（200MHz以上推奨）
OS	Windows95／98
メモリ	16MB（32MB以上推奨）
HDD	空き容量32MB（100MB以上推奨）
ビデオ	DirectDraw／Direct3D対応の製品を推奨
その他	CD-ROMドライブ，マウス，DirectSoundに対応のサウンド・カード（推奨），ジョイスティック（推奨），MIDI音源（推奨）



《画面2》キャラクターに動きをつける『スコア機能』。時間軸に沿ってポーズを作れば，ポーズとポーズの間の動き（中割り）は自動的に作成される



《画面1》3Dモデルを作成する『ポリゴンモデラー』。テクスチャも使えて本格派



```
OnEvent EnterFrame(Score,Track: Integer);
var
  Y: Float;
begin
  BallSpeed=BallSpeed + G;
  Y=TrackProperty[Score:Track].Variable.Pos.Y;
  Y=Y - BallSpeed;
  if Y<25 then
    BallSpeed= - BallSpeed;
    Y=50.0-Y;
  end;
  TrackProperty[Score:Track].Variable.Pos.Y=Y;
end;
```

《画面3》何かをしたらどう処理するというイベントの発生を制御するプログラムが『スクリプト機能』

賞金総額1,600万円のコンテストも開催！

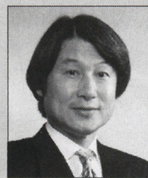
なお，ヒューマンでは，デジタルロケとデジタルロケライトを使った賞金総額1,600万円の3D作品コンテストを開催中です（1999年9月30日締め切り）。興味のある人は，ヒューマンまで問い合わせてみてください。

「マイコンBASICマガジ

21世紀へつなぐ未来のプログラマー／

株式会社コーエー

代表取締役
社長　**襟川陽一**



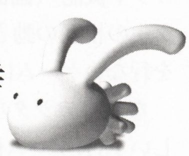
おかげさまで，昨年コーエーは20周年を迎えました。そして，気持ちも新たに大規模なCIを行ない，総合ゲームソフト・メーカーをめざすことといたしました。社名表記を漢字からカタカナに変え，ロゴマークを一新したこと，すでに皆様はお気付きかと思います。

20周年，すなわち1978年の創業ですが，当時の事業内容は「染料工業薬品の販売」でした。折しも繊維産業は不況であり，その憂さ晴らしに趣味で始めたパソコンですが，私はすっかり，その秘めたる可能性のトリコになってしまいました。雑誌をテキストにプログラミングを覚え，業務用に財務ソフトを作ってみたり，ゲームを作ってみたり。それが，今や本業となっているのですから，「成功のきっかけ」はどこに転がっているかわからないものです。

しかし，これを読まれている皆様は，すでにその大切なきっかけを目の前にしています。コンピュータ・ネットワーク，CG，音声認識等々，デジタル技術の進歩は止まるところなく，デジタルエンターテインメントはますます活況を呈することでしょう。21世紀に必ずや大きな花を咲かせる，無限の可能性がここにあります。どうかこの大きなチャンスをものにして，皆様の手で次代を切り開いてください。

日本ファルコム株式会社

代表取締役　**加藤正幸**



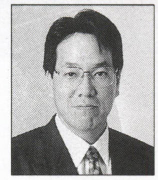
まずは，創刊200号おめでとうございます。貴誌が創刊された1982年からこの17年間でパソコンも急速に発展を遂げ，それにともないゲームも驚くべき進化を遂げてまいりました。パソコン誌も増えてきましたが，貴誌のユーザーのためのパソコン誌という一貫したポリシーがあったからこその200号だと思います。これからも業界の発展のため300号，400号とがんばってください。

さて，未来のプログラマー，クリエイターへ贈る一言ということですが，10数年前に比べてゲームも多様化し，数も膨大に増えてまいりました。その中でどれだけユーザーにアピールでき楽しんでいただけるかは，今後ますます難しくなってくるかと思います。技術的なことももちろん大事ですし，自分の表現したいということを強く出すのも大事ですが，受け取る側，つまりユーザーが，作品を手にした時，何を考え，どう受け取るかを常に意識していく必要があると思います。21世紀へ向け新しいパワーとなってくれることを期待しております。

最後に当社の今後の予定ですが，白き魔女，イースII，ソーサリアンなどの移植や，英雄伝説V他，オリジナルの新作も予定しています。当社もまもなく20周年を迎えますが，これからも業界発展のため，力を注いでいきたいと思います。

コナミ株式会社

常務取締役
CSソフト事業本部長　**北上一三**



憧れのゲーム・クリエイターになり，自分の考えたゲームを世に送り出したいとの夢を多くの方々がお持ちと思いますが，まず自分自身を創らないと，この夢を実現することはできません。才能の有無ではなく，日々自分の能力・知識を高める努力が必要です。時間を惜しんで自分自身を磨くことにチャレンジしてください。

つぎに，ゲーム，テレビ，映画等を見る場合，単純に，面白い・面白くない，感動した・感動しないと感ずるだけでなく，創り手側が何故このように創ったのか？何故このようにしたのかを考えてください。ゲームで言えばプログラマー，デザイナー，サウンド・クリエイターはどう考えているのか？ディレクターはどう考えているのか等々，いろいろな面を考えることによってそれが自分自身の知識・感性に変わり，将来自分がゲームを創る側に回ったときに知識として生きてきます。

また，ゲーム・クリエイターでも，もはや1人ではゲームは創れません。ゲームは，チームであれ組織であれ多くの人の力を合わせて，いろいろな才能をぶつけ合って1個の作品を創るものですから，それぞれが人間性を向上させておかないと前に進みません。今のうちに，人間性を磨けるだけ磨き，人に頼られる人間になるよう努力してください。21世紀での活躍を期待しております。

エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社

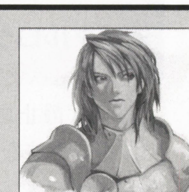
代表取締役
社長　**山本民生**



創刊200号，誠におめでとうございます。欧米のゲーム業界ではもちろんのこと，日本でも来る21世紀を目の前にして，新しい風ネットワーク・ゲームの時代が，急激に近づきつつあります。我が社も「ウルティマ・オンライン」という，インターネットを使用した，最先端のオンライン・ゲームを世界規模で展開しています。また一方では，タイガーウッズのオンライン・ゲームでサイバー

呉ソフトウエア工房

代表取締役　**呉　英二**



ベーマガ200号おめでとうございます。業界の化石プログラマーです。

ベーマガスタート前に，すでにいい歳でしたが，プログラマーに転職。今だに現役のプログラマー兼グラフィック＆ゲームデザイナーです。この間のハードの変遷は目まぐるしく，常にゲーム以外の事も学ばねばならない毎日でした。ハードの進歩は，必ずしも，クリエイターの思うものとは言えません。しかし，ゲームは技術や美術の裏付けがないとアピールするものが作りにくいのです。

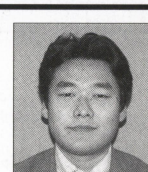
株式会社メディアクエスト

ネットワークコンテンツ
ディレクター　**中坪知幸**

マイコンBASICマガジンご創刊200号，本当におめでとうございます。思えば，私が初めてマイコンというものに接したのが，今から15年前。その当時からベーマガを愛読させていただいていました。使い道はもちろんゲーム。持っていたグリーンモニターが焼け付くのでは？と思うほど遊んでいた記憶があります。BASICのプログラムを必死で打ち込んで徹夜をしたこともしばしばでした。このような私が，本業界に一席を置かせていただいているのも，偏にベーマガのおかげであ

日本クリエイト株式会社

営業部
広報担当　**伊藤栄晃**



創刊200号おめでとうございます！編集部の方から「もう，17年やってます」と聞いて，改めてすごい事だと思いました。“継続は力なり”ですよね。

実は，何を隠そう私が業界に入ったきっかけは，何と！このベーマガだったんです！そう，私も読者でした。今思うと，当時からのベーマガの“色”は，少しもあせることなく，ずっとベーマガであり続けている。何かを作る喜び，パソコンの楽しさを伝える，そんな本だと思います。読者の皆さん，それが伝わったら，今度は，伝える側になってみたいって思いませんか？

そんな読者がこのベーマガを通して増えてくれればいいなと思っています。

ン 創刊200号記念」

コンピュータの夢
クリエイターに贈る一言

GOLFトーナメント(賞金総額50,000ドル，優勝賞金20,000ドル)を開催したりと，常に最新のテクノロジーを使用したゲーム作りと，その啓蒙に携わっております。

今後も我が社は，多くの最先端の秀でたゲームソフトを発売していきたいと願っています。そのためのキーワードはピープル！まさに熱意と意欲溢れる才能豊かな人材です。さあ，あなたのクリエイティブな力が大きく開花させるとき，それはこのような激動の今かもしれません。

また，私達エレクトロニック・アーツ社も昨年15才周年を迎えました。これも何かの縁。この縁を大切にし，お互いがんばっていきたいものです。

では，昔と比べて作りにくくなったかと言うとそうでもありません。確かに，Windows3.1の時代は，私も途方にくれた事もありました。現在は，開発環境の進歩から，昔よりも作りやすくなっています。しかし，その環境を自分のものにするのに随分時間を使う事になりました。今回ようやく，私なりに，3Dエンジンを作る事ができました。

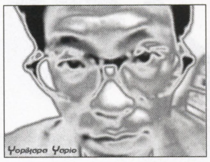
新しい「ファーストクイーン」をご覧いただければ幸いです。たくさんのキャラが出ます。3Dカードでは困難な分野です。「外国には負けたくない！」の一念で作りつづけております。

もし，あなたが，3Dゲームなどをどうやって作るか知りたければ，いずれ，現在の開発環境や，作りかたについて，お話したいと思います。とりつきにくいイメージを解消するのが第1歩です。

ります。

さて，現在私達を取り巻く状況は，15年前と比べるべくもありません。インターネットを通じ，世界中の人とリアルタイムでゲームを楽しめるようになった今，制作側の意識も常に新たにしてゆかなければなりません。弊社においても，昨年スタートしたマジック：ザ・ギャザリングの通信対戦システムの開発を始めとするゲームのネットワーク化に今後鋭意取り組んでいく方針です。私にとってゲームとはコミュニケーションの手段の一つであり，ネットワークとは従来までのゲームの枠を超えるための橋であると考えます。これから本業界を目指される皆様も枠に捕らわれない，ゲームの可能性を追求してください。

株式会社ティーアンドイーソフト　吉川泰生

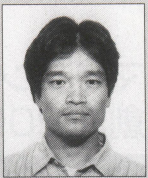


ひさびさのベーマガということでいささか緊張気味。ここのところのぼくといえば，99年3月4日に発売予定のプレイステーション用ＲＰＧ『Sonata』の追い込みでヒーヒー泣きながらも，それなりに充実した毎日を送っているのだ。

さて，わりとアバウトなきっかけで飛び込んだこのゲーム業界だけど，ふと気がつけば15周年。その間，担当している仕事もプログラマからユーザーサポート，広報，広告制作，社長室担当，営業と，これまたアバウトな変遷を経て，なんの因果か，いまではプロデューサーという立場になっている始末。こんなアバウトなぼくが，エラそうに未来ある若者に何かを語るのは，かなりヤバい気もするのだけど，まあそれはそれ。かるーい気持ちで聞き流してやってくださいな。

ゲーム会社に籍を置きつつも，いろんな仕事をこなしてきた関係で，なんとなーくわかったことがひとつ。それは，“ゲームづくりは情熱だけじゃやっていけない”ってコト。溢れる情熱はプロの世界ではアタリマエ。どちらかといえば，たえず冷静な視点で自分の仕事を見つめ，その上で，あくまでもロジカルに，自分自身の“センス”や“テクニック”を表現できるのが21世紀のゲーム・クリエイターだと思うぞ。がんばれ！

株式会社システムソフト・プロダクション　代表取締役社長　宮迫　靖



創刊200号おめでとうございます。システムソフトも今年20周年を迎えます。これも何かの縁だと思います。

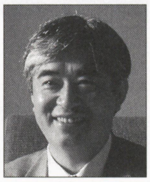
私も若きプログラマだったころ，ベーマガには，いろいろとお世話になった思い出があります。当時は，プロの作品と大差のないようなプログラムもあったりして，むさぼるようにして打ち込んでいました。私自身，大いに勉強になりましたし，刺激にもなりました。

今の若い人たちは，物心ついたときから度胆を抜くようなクオリティのゲームソフトに接するわけですから，ややもするといきなり背伸びをする人が多いのではないかと心配しています。つまり，何の準備や訓練もなしに，いきなり大作のゲームを創ろうとしたりするわけです。

良いゲームを創るためには豊富な知識と人生経験が重要だと私は考えています。若いときにはあらゆることに興味を持ち，何にでもチャレンジするべきです。だからと言って遊び回るだけでいいというわけではありません。基礎知識は並行して勉強しておく必要があります。そのときにもってこいなのが，まさにベーマガだと思います。

これからも若き有望なプログラマ／クリエーターの登竜門としてのベーマガと読者のみなさんを応援していきます。

株式会社アートディンク　代表取締役社長　永浜達郎

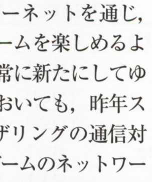


今，ハイテク技術の進歩はあらゆる業界で急速に発展しています。そこから新しい価値観が次々と生まれています。新しい価値観が人々に影響を与え，やがて文化へと変貌を遂げ，「時代」を築いていきます。エンターテインメントの世界はその文化が顕著に創造される工場のようなものです。プログラマーやゲーム・クリエイターを目指すのであれば専門的な知識や技術を研究し，習得に励むことは必須です。しかし，それだけではいい作品が創れないというところにこの業界の面白味があります。いわば専門知識や技術は創作のために必要な道具です。

作品のコンテンツはまったく別の次元で，創り手の主体性により大きく左右されます。広範囲にわたる知識や経験を通して洞察力，判断力を身につけ，いずれは文化を語れるような魅力ある人物になっていただきたい。さまざまな価値観に出会い，それぞれを糧とし，作品に吹き込むことで，その作品に新しい文化が宿るやもしれません。それは物創りをする者にとっての醍醐味です。作品は作り手の自己表現であり，その制作に数十年かけたとしても，やり遂げる価値があります。

気張ることはありません，楽しむことです。「時代の創造主」はこんなところから生まれてくるのだと思います。

ヒューマン株式会社　広報宣伝課　島村　優

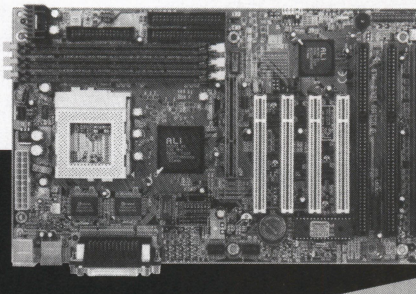


まずは200号おめでとうございます。　年数でいうと17年ですね。この節目のときにお付き合いできることを，たいへんありがたく思います。

弊社もゲームソフトの開発・販売からスタートして，16年目を迎え，ゲーム・クリエイターを養成する目的で設立したヒューマンクリエイティブスクールも来期で10周年を迎えます。

現在では，ゲームソフトにとどまらず，総合マルチメディア企業をめざし，コンピューターキッズスクールや3Dオーサリングソフト「デジタルロケ」の開発・販売など多くの事業をてがけております。これからもお互い，よきパートナーシップとして共に歩んでいきましょう。

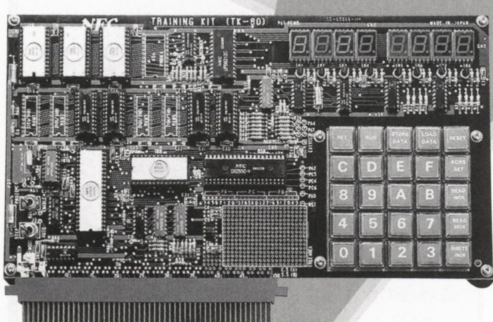
マイコンBASICマガジン
創刊200号記念特別企画





21世紀へつなぐ コンピュータの夢

パソコンの進化と未来



ベーマガが創刊して，はや17年。ついに，本号で200号を迎えることとなりました。これもひとえに，読者のみなさんのお陰と心よりお礼申し上げます。

さて，ベーマガの200号を振り返れば，それはまさにパソコン界の歴史そのものです。一方では，ベーマガの読者もまた，第1世代から第2世代へと移り変わり，なかには親子2代で楽しんでおられる読者もいらっしゃるとか。

そこで，我がベーマガ編集部では創刊200号記念の特別企画として，共に歩んできたパソコンの歴史を振り返り，パソコンの足跡を理解いただこうと考えました。技術がいかに進歩してきたか，21世紀に向けどんな性能を持ったパソコンが登場するのか，期待を膨らませながらお楽しみください。

おなじみ（？）のベーマガ出演キャラクターたちがお届けいたします。

パソコンの頭脳「CPU」クロック周波数は0.1MHzから450MHzに！

Z80：

Intel社のCPU8080の流れを汲むCPUで，タンディ社のTRS-80やシャープのMZ-80Kなど，1970年代後半に登場したマイコンの多くに搭載されて人気を呼びました。当時人気だったOSのCP/Mとともに，隆盛を極めたCPUです。

8086：

Intel社の8080の後継として，1978年に発表された16ビットCPUです。日本ではNECのPC-9801に搭載されて，話題を呼びました。また，数値演算プロセッサ8087との組み合わせで，演算処理を大幅に短縮することにも成功しました。

6809：

Motorola社が開発した6800の後継として，1977年に発売された8ビットCPUです。当時の主流だったZ80のライバル的存在で，国内では富士通のFM-7や日立のベーシックマスターL Ⅲに搭載されていました。

80386：

1985年に発表された32ビットCPUです。一つ前のCPU80286と同じく，8086や8088と互換性のあるリアルモードと本来の性能を発揮するプロテクトモードの二つの動作が可能でした。NECのPC-9801RS（386SX）／RA（386DX）で搭載されました。

68000：

Motorola社が開発した，680X0系の初期モデルとなったCPUです。Apple社の初代Macintoshに搭載されて話題を呼んだほか，日本でもその名を製品名にしたシャープX68000で熱烈なファンを集めました。

《第1表》CPUの変化

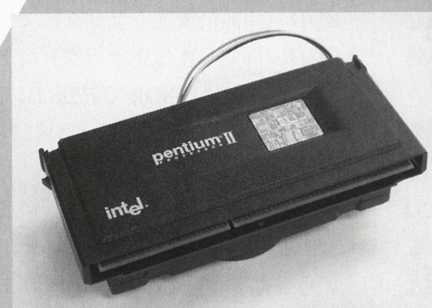
登場年	ビット数	プロセッサ名／動作周波数	性能指標	集積度
1999年		intel CopperMine（開発コード）	2812	トランジスタ数=1千万以上
1998年		intel PentiumII 450MHz	1811	
1998年		AMD K6-2 350MHz	1566	
1998年		intel PentiumII 233MHz	1094	750万トランジスタ
1997年		intel MMX Pentium 233MHz	831	450万トランジスタ
1995年		intel Pentium Pro 180MHz	811	550万トランジスタ
1993年	64bit	intel Pentium 120MHz	410	310万トランジスタ
1992年		intel 486DX4 100MHz	178	
1989年		intel 486DX 25MHz	50	120万トランジスタ
1985年	32bit	intel 386DX 33MHz	28	27万トランジスタ
1978年	16bit	intel 8086 4.77MHz	16	
1976年		zilog Z80 2.5MHz	6	
1976年		MOS MC6502	6	
1974年		intel 8080 2MHz	4	6,000トランジスタ
1972年	8bit	intel 8008 0.2MHz	2	3,500トランジスタ
1970年	4bit	intel 4004 0.1MHz	1	2,300トランジスタ

※性能指標はintel4004を1としたときの相対性能を筆者が独自の手法で算出したものであり，絶対的な性能評価ではありません

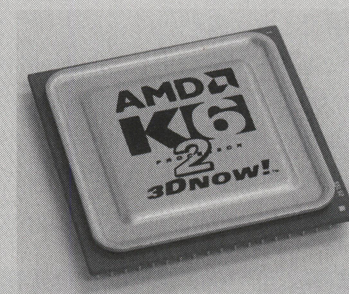
性能指標	登場年	プロセッサ名/動作周波数
2812	1999年	Coppermine
1811	1998年	PentiumII 450MHz
1566	1998年	K6-2 350MHz
1094	1998年	PentiumII 233MHz
831	1997年	MMX Pentium 233MHz
811	1995年	Pentium Pro 180MHz
410	1993年	Pentium 120MHz
178	1992年	486DX4 100MHz
50	1989年	486DX 25MHz
28	1985年	386DX 33MHz
16	1978年	8086 4.77MHz
6	1976年	Z80 2.5MHz MC6502
4	1974年	i8080 2MHz
2	1972年	i8008 0.2MHz
1	1970年	i4004 0.1MHz



Pentium II Xeon



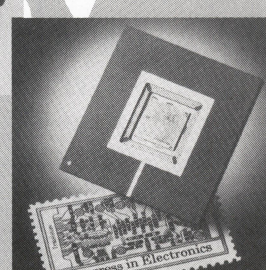
Pentium II



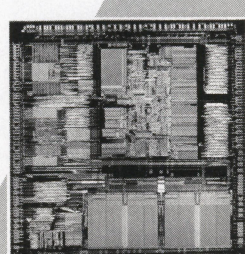
AMD-K6-2



Pentium



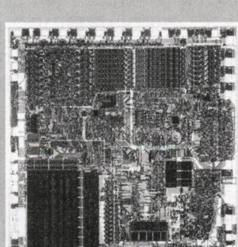
68000



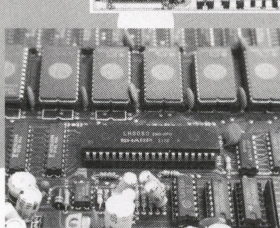
80386



6809



8086



Z80

Pentium：

1993年に発表された，intel486の後継となるCPUです。本来ならばintel586となるところですが，新たにPentiumの名でスタートを飾ったCPUです。その後は，Intel社のCPUのシリーズ名として現在も使われています。機能的にはintel386や486の高速版といえますが，32ビットCPUとして100MIPSの高速処理ができるというのが特徴でした。

Pentium Ⅱ：

1995年に発表されたPentiumの後継となるPentium Proに，マルチメディア処理機能としてのMMXテクノロジを加えて，'97年の春に誕生したCPUです。また，外観もSECカートリッジ式となり，Slot1と呼ばれる独自のCPUソケットを採用しています。当初233MHzだった周波数も，現在では450MHzにまで高速アップされています。

AMD-K6：

Intel互換のCPUメーカーの一つAMD社が，Pentium Ⅱに対抗して発売したCPUです。Intel社がPentium ⅡからSlot1という独自のインターフェースを採用して互換CPUの製造を排除したことから，ユーザーの多くがSocket7対応のK6などのコストパフォーマンスに優れたCPUに期待を寄せています。

Pentium Ⅱ Xeon：

Pentuim Ⅱのテクノロジに加えて，大容量高速のL2キャッシュと4ウェイ・マルチプロセッサ構成を特徴とした，サーバーやワークステーション向けのCPUです。つまり，デスクトップPC向けのPentium Ⅱに取って替わるものではありません。CPUソケットも，新たなSlot2を採用しています。

32KBのカセットテープから10GBのHDDへ！「記録メディア」

FD：

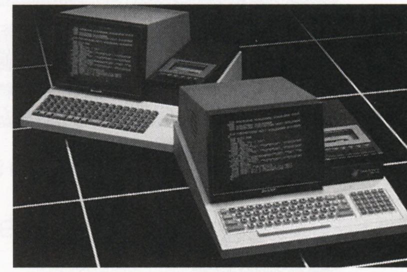
FD（フロッピーディスク）がはじめて製品化されたのは，1971年のことです。

これは，ちょうどIntel社が初の4ビットCPU4004を発表した年でもあります。そのFDも磁気メディアという意味では，カセットテープの仲間といえます。ただし，実用上はこの二つには明らかな相違があります。それは，データ検索の時間の差に表れています。

カセットテープでは，途中のデータを呼び出すためにはテープを早送りする時間を必要とします。一方のFDでは，CDのような円盤状にデータを記録しているため，途中のデータを呼び出す場合でも，読み書きヘッドが瞬時に移動して対応してくれるのです。

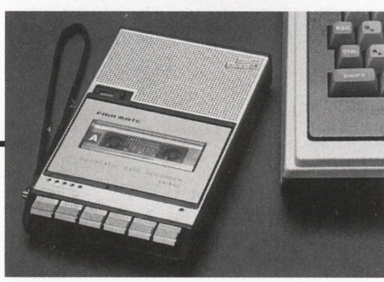
そのFDの歴史を振り返ると，いくつもの種類が存在したことがわかります。FDのサイズでは，8インチ→5.25インチ→3.5インチとコンパクト化が進みました。そして，記憶密度では，8インチFDが2D（両面倍密度）で1MB，5.25インチFDが2DD（両面倍密度トラック）で640KB，2HD（両面高密度トラック）で1.2MB，3.5インチFDが2DDで720KB，2HDで1.2MBと1.44MBと，しだいに容量も増えてきました。

そして，現在注目されているのが，120MBの容量を持つスーパーディスクという製品です。しかも，このドライブは従来の3.5インチFDも使用できるというので，携帯性を重視したサブノートに内蔵されたりもしています。



▲MZ-80K：
1978年に発売された，日本のパソコンの元祖ともいえる機種です。写真でわかるように，すでにデータ記録のためのカセットデッキが内蔵されていました。





▲専用のデータレコーダ

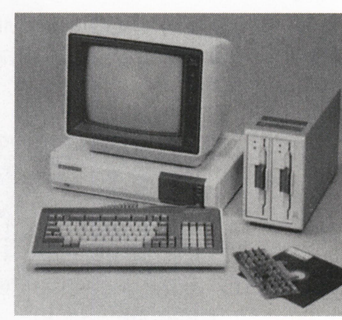
カセットテープ：

カセットテープがパソコンの記録メディアとして登場したときには，正直言ってこんな使いかたもあるんだと驚いたものです。カタログで当時のパソコンのカセット・インターフェースのデータ転送速度を調べてみると，1200～2000ボーのものが主流になっていました。

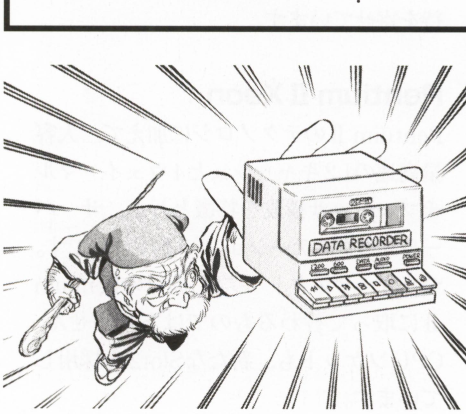
ボーという単位は，1秒間に起こるイベントの回数を表すものです。データ転送速度の単位としては，モデムに使われるbpsが有名ですが，これは1秒間に送信可能なビット数を表しています。そこで，1200～2000ボーのカセット・インターフェースをbpsに換算してみると，およそ4倍の4800～8000bpsということになります。容量は約32KBが限界でした。



▲PC-9800シリーズ：
PC-9800シリーズにはじめてFDDが内蔵されたのは1983年のPC-9801Fからです。このときは5インチのFDDが採用されました。さらに3.5インチFDDが内蔵されたPC-98は1985年のPC-9801U2からになります。



▲PC-8801シリーズ：
1983年に登場したPC-8801mkⅡには5インチFDDが搭載され，同時に3.5インチFDD搭載のPC-6601も発売されるなど，この年から本格的にFDDがパソコンに内蔵されるようになっていきました。



テープストリーマの活躍：

FDやHDに活躍の場を奪われて久しいカセットテープですが，どっこい磁気テープとして活躍する場は今も残っています。それが，ハードディスクのデータバックアップ用としてのテープストリーマです。テープストリーマは，ハードディスクの内容をそっくりテープにコピーして保存するための装置で，製品にはDAT（Digital Audio Tape）を用いたものや，ビデオカートリッジを用いたものなど，いくつかの種類があります。





▲HDDが初めてパソコンに内蔵された頃は，パソコン本体の1/5を占めるほどの大きさでした。今では写真のように非常にコンパクト。左がノート用2.5インチHDD，右がデスクトップで使用されている3.5インチHDD。ちなみに1年前1.7GBのHDDを2万5千円で購入。今なら同じ金額で10GBがGETできる！

ハードディスク：

HD（ハードディスク）の構造は，磁気メディアにアルミ等の金属板を使用していることから，ハードディスクと呼ばれています。パソコンにHDDがつながれるようになった頃は，せいぜい10MBや20MBの容量しかありませんでした。それでいて，値段は20～30万円もしていたのです。それが，現在ではGB（ギガバイト）単位の容量でありながら，数万円にまでプライス・ダウンするほどですから驚きです。実に，1000倍以上のコストダウンにもなるわけですから，HDDがいかに普及したかの証しともいえるでしょう。

FDDでも説明したように，HDDの読み書き速度を左右するものとして，ヘッドの移動時間が重要になります。この時間をシークタイムと呼んでいますが，したがってHDDを購入する際は，このシークタイムの数値を確認するとよいでしょう。

シークタイムが小さなものほど，読み書きが速いということです。

登場年	機種	標準実装HDDサイズ
1983	Apple LISA	5MB
1987	IBM PS/2	20MB
1990	Macintosh Ⅱfx	80MB
1995	DOS/V機	400MB
1997	DOS/V機	1.2GB
1998	DOS/V機	8GB



CD-ROM：

CD-ROMは，CD（コンパクトディスク）を利用したROM（リードオンリーメモリ）という意味です。ROMということからも，データは読み出し専用となります。ただし，最近では読み書きが可能なCD-Rという製品が普及しはじめていますので，これからは長期保存用の記録メディアとしての需要が増えていくことになるでしょう。

▼CD-ROM内蔵パソコンといえば，真っ先に富士通のFM TOWNSが思い浮かびます。発売当初は，ただ物珍しさだけのイメージでしたが，改めて振り返ってみると，現在のマルチメディア・パソコンの先駆け的存在だったのです。



また，価格が下がる一方で，読み込み速度は2，4，8倍と向上して，今では32倍速というのが当たり前にもなってきました。一方で，540～640MBという記憶容量は，データの肥大化がより進むことになるこれから先を考えると，ちょっぴり不安も残るところです。



▲人気を博したシャープX68000

DVD：

DVD（Digital Video Disc）は，CD-ROMに代わる大容量記録メディアとして注目されています。サイズはCD-ROMと同じ12cmですが，その容量は片面で4.7GBもあります。

また，DVDにもいくつかの規格があり，コンピュータ用としては書き換え可能なDVD-RAM（片面2.6GB）と読み込み専用のDVD-ROM（片面4.7GB）があります。すでにDVD-ROMの普及が始まっており，価格も5万円を切るまでになったことから，いよいよDVD時代への突入といえます。また，これを追うようにDVD-RAMの製品化もすでに始まっています。

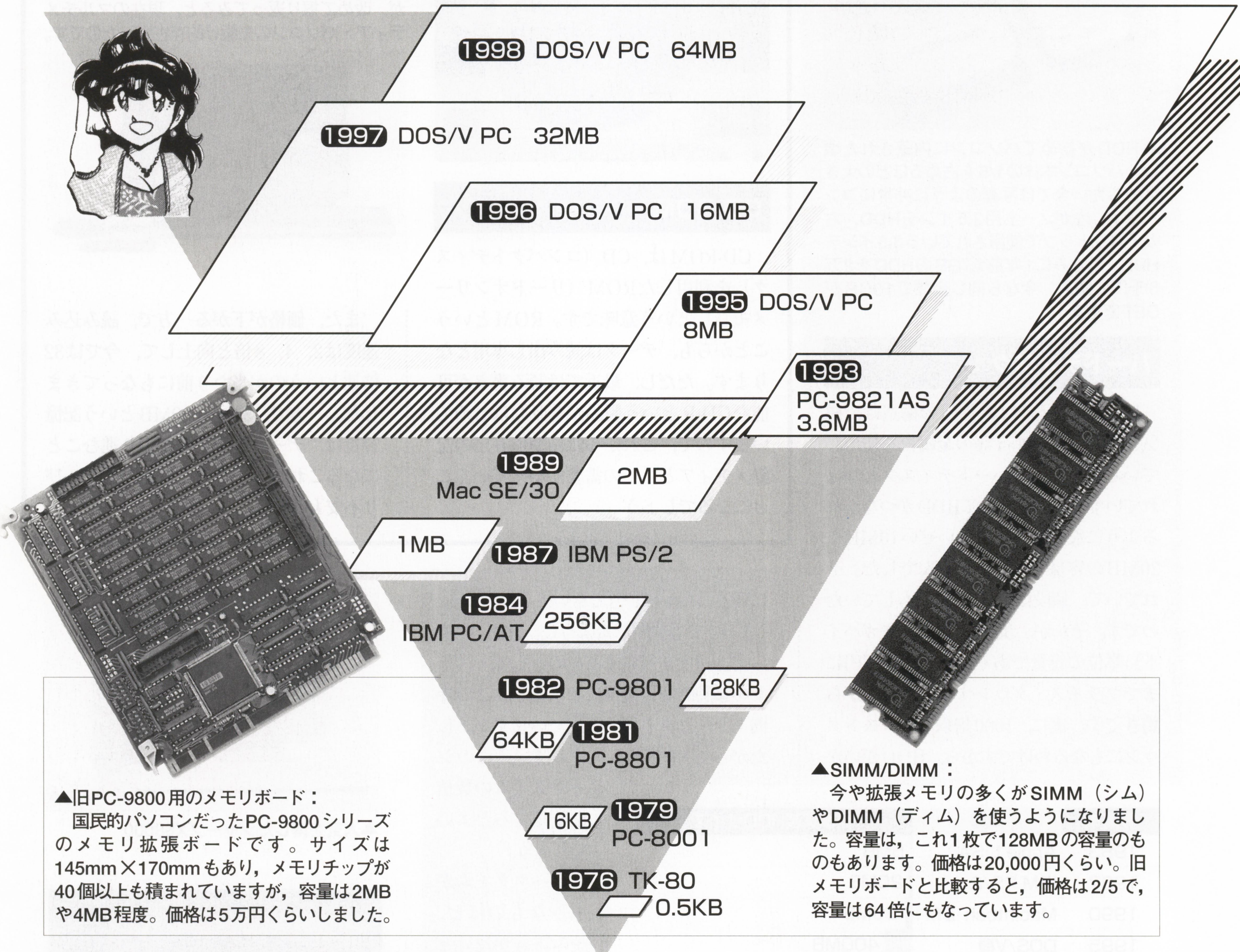


▲PanasonicのDVD-RAM



▲まだ高いと思っていたDVD-ROMが5万円を切るまでになり，ついに本命ともいえるDVD-RAMが定価100,000円で発売されました。その動向が注目されますが，かつてのCD-ROMのように急速な低価格化と普及が期待できそうです。

高速化のきめて「メモリ」　容量も0.5KBから64MBへ！



▲旧PC-9800用のメモリボード：
国民的パソコンだったPC-9800シリーズのメモリ拡張ボードです。サイズは145mm×170mmもあり，メモリチップが40個以上も積まれていますが，容量は2MBや4MB程度。価格は5万円くらいしました。

▲SIMM/DIMM：
今や拡張メモリの多くがSIMM（シム）やDIMM（ディム）を使うようになりました。容量は，これ1枚で128MBの容量のものもあります。価格は20,000円くらい。旧メモリボードと比較すると，価格は2/5で，容量は64倍にもなっています。

メモリの変遷：

ここでいうメモリとは，メインメモリのことをいいます。

メインメモリは，CPUが処理するデータなどを一時的に保管するところで，ハードディスクなどの記憶装置にくらべると，スピーディーにデータの読み書きができます。メモリの読み書きは6～45nSec（nSec=ナノセック，1/1000000秒），ハードディスクは10mSecくらい（mSec=ミリセック，1/1000秒）と，けた違いどころではない速度の差があります。

メインメモリはハードディスクなどから，処理に必要なデータをに移動しておいて，CPUとの高速のやりとりをするという，パソコンの性能を決定づける重要なパーツです。

メモリ容量は多いほどパフォーマンスが上がります。
さて，そのメモリの変遷を追ってみると，1978年に登場したワンボードマイコンTK-80には512B（バイト）～1KB（KB=キロバイト，1000バイトのこと）しか搭載できませんでした。

しかし，その後にCPUが加速度的に機能を向上させた結果，メモリの容量も増加し，必要性も急速に高まってきたのです。メモリは高価なパーツでもありましたが，需要増とともに価格も下がりました。

1990年以降，急速にメインメモリの容量が大きくなっています。それ以前は，文字や簡単な図形程度しか表示できなかったパソコンが，カラー画像や，音などの大量のデータをあつかえるようになったこととも，連動しています。Windowsが登場して，ますます増え続けています。

パソコンの表現力向上とメモリの増加は車の両輪です。128MB（MB=メガバイト，1000KBのこと）といえば，つい数年前は大容量記憶装置としてもてはやされていたハードディスクの記憶容量だったのですが，今やたった1個のメモリパーツの容量です。これからもメモリの容量は増えていくとともに，処理速度のスピードもアップしていきます。

将来性も配慮して，SIMMやDIMMなどの製品選びにも，知識や理解が求められるようになっています。

「画面サイズと色数」はビデオRAMの容量とともに進化

編：では，ここでは，画面サイズと色数の変遷を見ていくことにしましょう。

つぐ美：パソコンの画面サイズって結構変わっているのねぇ！

Dr.D：うむ，初期の頃のPC-8001の160×100ドットと比べたらざっと100倍の画素数じゃからな，色なんか200万倍じゃよ…画面表示もメモリを消費しているから，メモリが安価になるのと同期しておるのじゃ！

つぐ美：ん，VRAM（Video RAM）の容量ですね！たとえば，1982年のFM-7ではVRAM48KBですけど，これってグラフィック解像度が640ドット×200ドットで，1ドットが1ビットに相当するから，128,000ビットか！

Dr.D：それに8色表示ということはR（Red）G（Green）B（Blue）3画面の重ね合わせだから，3倍で384,000ビット！1バイトは8ビットだから，384,000ビット＝48,000バイト＝48KB（キロバイト）だ！

影：おお！計算が合っている（笑）

Dr.D：当たり前だのデバッガーじゃい！

つぐ美：そりゃあ，最近のビデオカードはVRAMを4MBとか8MBとか積んでいるワケですよねぇ。じつにPC-8001の1000倍以上だもんねぇ！

Dr.D：画素数（ドットの数）に1ドットあたりの色表示ビット数を掛けたものが必要なVRAMの容量なワケだ。

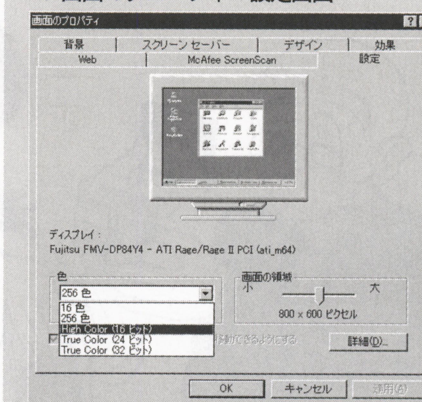
つぐ美：さらにメモリの高速化も画面表示の高速化に役に立っているのね？

Dr.D：そう，VRAMのデータをディスプレイに転送して表示しているから，高速にしたいほど，メモリ自身も高速でなければならないんだ。

つぐ美：そういえば仮想ディスプレイって画面領域がたくさんあるように見せるソフトがあったわねぇ。

Dr.D：あれは通常メモリを流用しとるのじゃ。

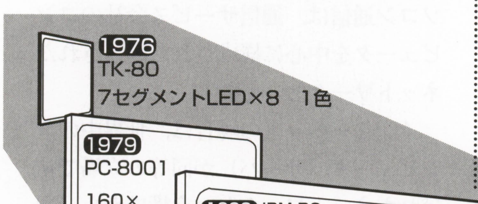
▼画面のプロパティ　設定画面

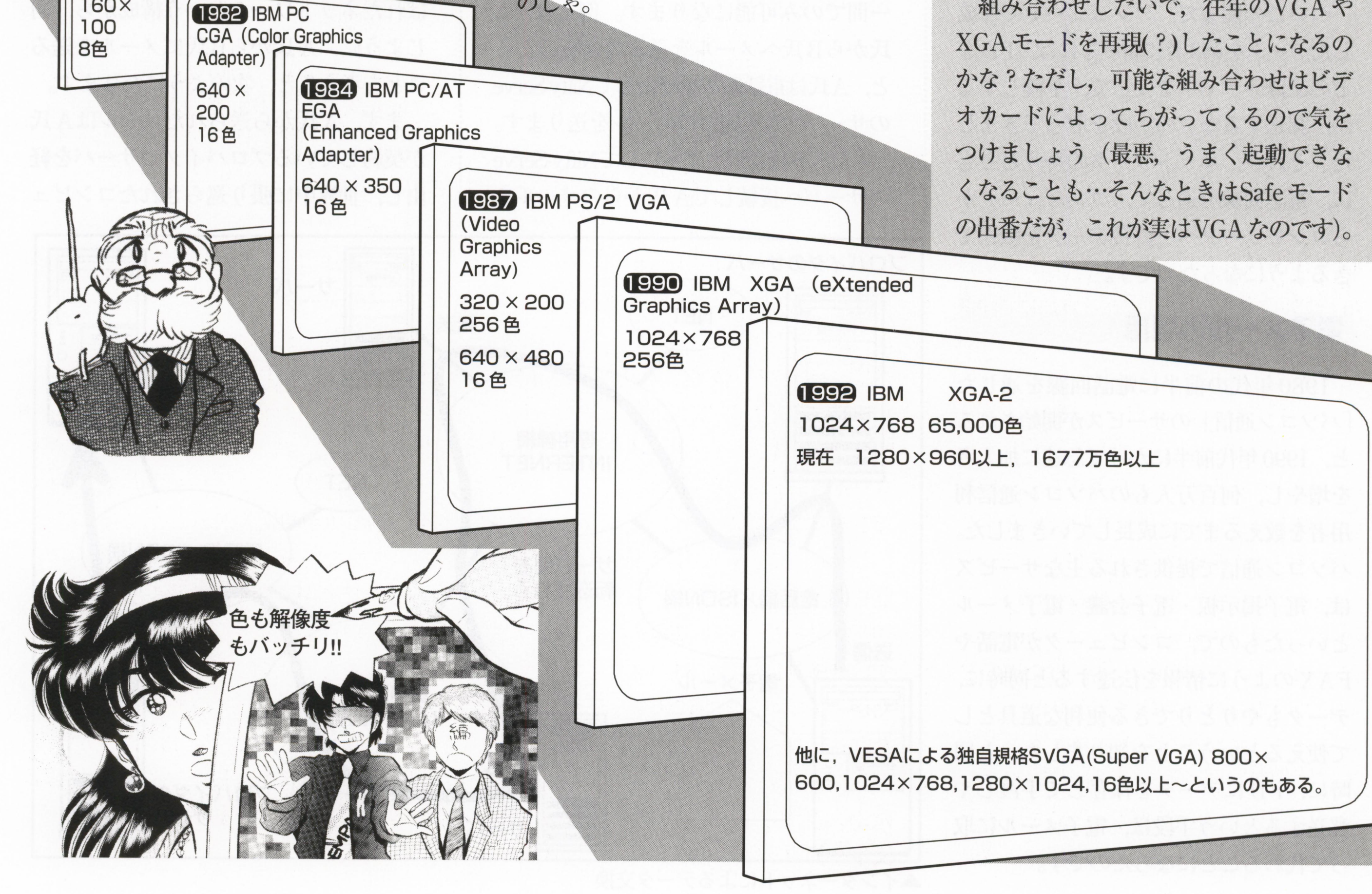


いろんな画面モードを試してみよう！

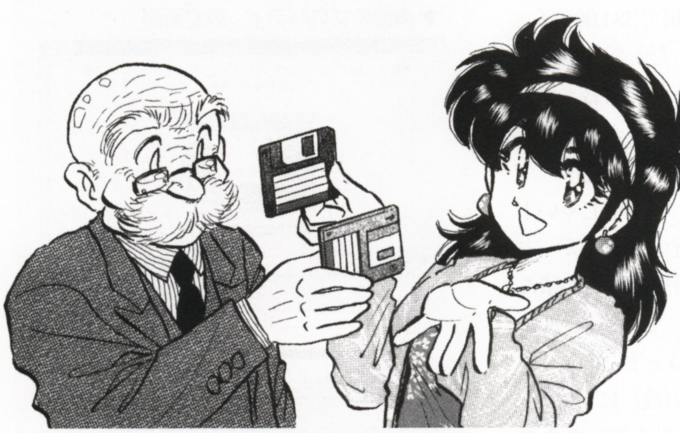
ふだんは使いなれた画面の表示設定を変えることはあまりないと思いますが，Windows95/98では，バックグラウンドの何もないところで，右クリック→[プロパティ]を選択すると，"画面のプロパティ"という設定画面が現れます。ここの「色」で画面の表示色数を，「表示領域」で表示ドット数をそれぞれ自由に変えることができるのです。

組み合わせしだいで，往年のVGAやXGAモードを再現(?)したことになるのかな？ただし，可能な組み合わせはビデオカードによってちがってくるので気をつけましょう（最悪，うまく起動できなくなることも…そんなときはSafeモードの出番だが，これが実はVGAなのです）。





日本はパソコン通信環境原始時代



これからの発展に期待したいデータの交換・伝送

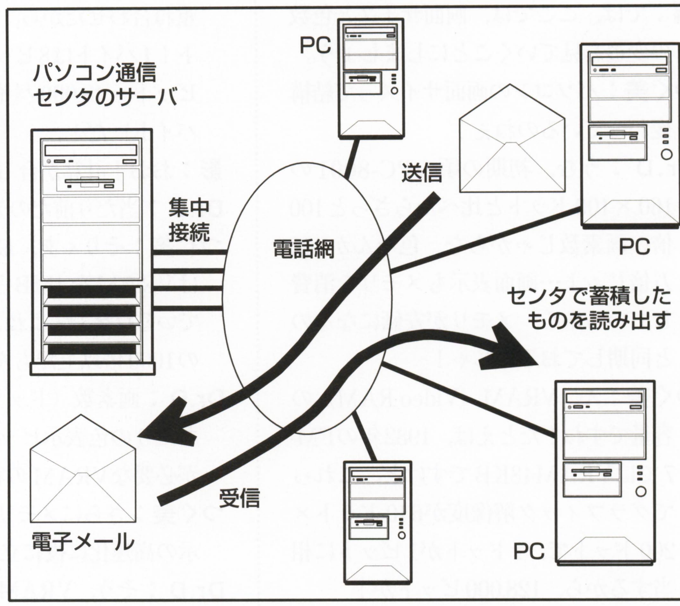
データ交換：

コンピュータは高度な計算処理が可能なマシンであると同時に，情報を共有するための道具でもあります。たとえば，自分がワープロで作成した文書は，単に考えを書き留めるというだけでなく，誰かに伝えるという目的も持っているのです。

ついこの間まで，コンピュータで作成したデータを第3者に届けるには，FDなどの記録メディアを使って，手渡しするか，郵送するなどの手段を取ってきました。それが，ネットワークの普及とともに，電話回線を通じて，コンピュータからコンピュータへと直接データを転送できるようになったのです。

電子メールの利用

1980年代の前半に電話回線を通じた「パソコン通信」のサービスが開始されると，1990年代前半にかけて急速に加入者を増やし，何百万人ものパソコン通信利用者を数えるまでに成長していきました。パソコン通信で提供される主なサービスは，電子掲示板・電子会議・電子メールといったもので，コンピュータが電話やFAXのように情報を伝達すると同時に，データもやりとりできる便利な道具として使えるということを知りました。と同時に，FDにデータを保存して手渡しや郵送するという手段は，電子メールに取って代わることになったのです。



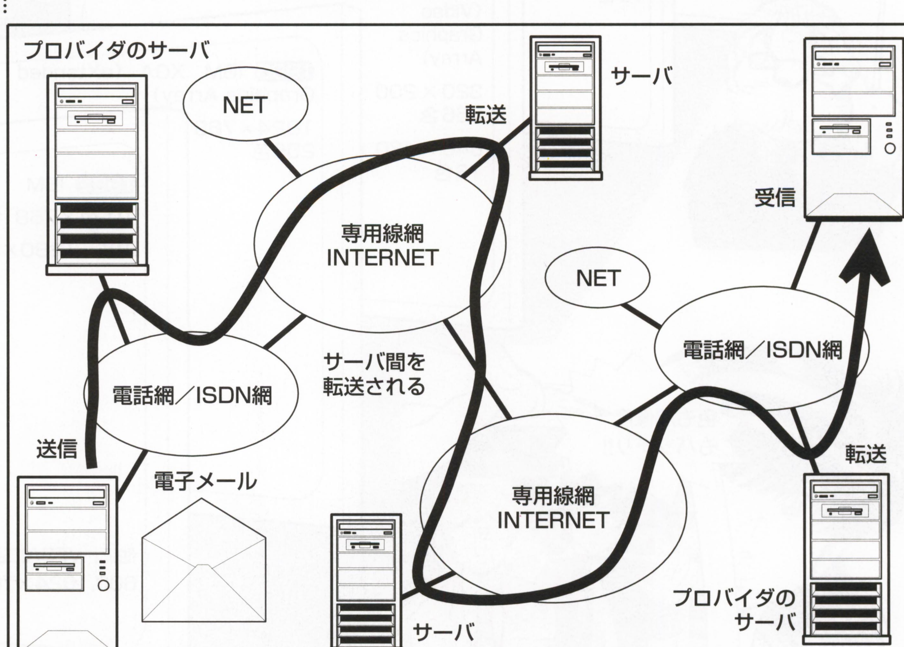
▶パソコン通信によるデータ交換

インターネットとパソコン通信のちがい

パソコン通信を利用した電子メールのやり取りは，Nifty-Serveのような通信サービスを提供する会社のサーバを基点として，Nifty-Serveに加入しているユーザー間でのみ可能になります。例えば，A氏からB氏へメールを送る場合を考えると，A氏は電話回線を経由してNifty-ServeのサーバへB氏宛てのメールを送ります。いっぽうB氏は同じようにしてNifty-Serveのサーバへ接続してA氏からのメールを受け取ることになるのです。いわば，パソコン通信は，通信サービス会社のコンピュータを中心に構成された閉ざされたネットワークといえます。

インターネットの場合は，世界中のコンピュータ（サーバ）が同等の立場で結ばれたネットワークという構成から，同じように，A氏からB氏にメールを送ることを考えると，次のようになります。

まず，A氏から送られたメールはA氏が契約しているプロバイダのサーバを経由し，世界中に張り巡らされたコンピュ

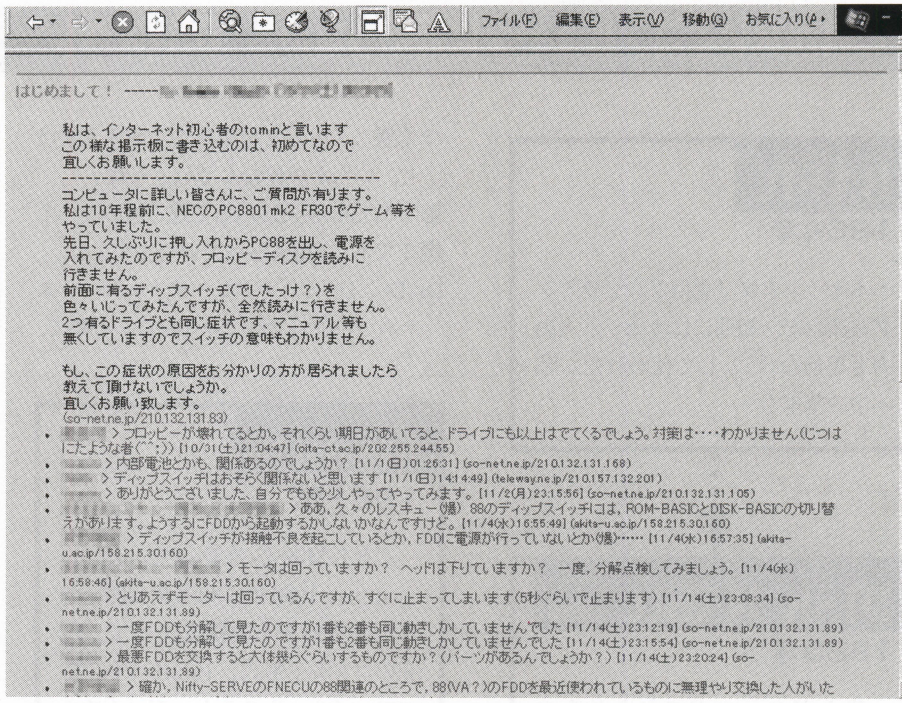


▲インターネットによるデータ交換

ータのネットワークの中から，最短の経路を通ってB氏の契約しているプロバイダ（インターネット接続業者）のサーバへと送られていきます。一方のB氏は，契約しているプロバイダを経由して，A氏からのメールを受け取ることになります。

パソコン通信とちがい，インターネットに接続している世界中のコンピュータとつながっていますから，相手のEメール・アドレス（電子メールの住所，例…「taro@dempa.co.jp」）さえわかれば，誰とでも情報のやりとりができます。

もちろん，世界中の企業や個人が，サーバの中に作っているホームページも，ホームページ・アドレス（ホームページの住所，例…「http//www.dempa.co.jp」「http//www.dosv.net」）がわかれば，瞬時に見ることができます。



データの通信速度アップで ますます楽しくなる情報交換

こうしたネットワークを経由した情報のやりとりは，文字だけではありません。インターネットを利用している人の多くは，この年末年始の挨拶をEメールで受けたことでしょう。中には，プレゼントの包みの絵が添付されていて，そこをクリックすると素敵な女性が現れてダンスをしてくれるアニメがついていたり，本人のビデオ映像が現れて直接挨拶してくれるものなども含まれていませんでしたか?

いまでこそ，画像のデータや，音声のデータのやりとりがかなり楽にできますが，それも電話回線のデータ転送の速度が上がったからできることです。

モデムを使っている人が，高速のISDN回線を利用すると，データのやりとりの速さ（大きなプログラムをダウンロードするとよくわかる）にビックリさせられることでしょう。転送速度が仮に倍になると，それだけ通信費は安くなります。

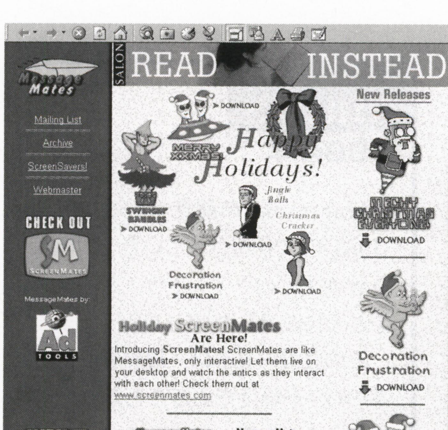
原始時代の日本

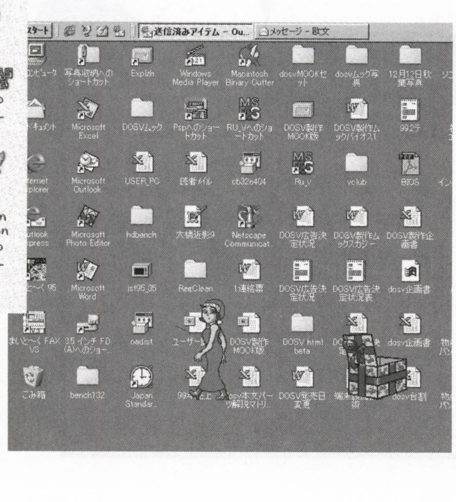
アメリカでは，数Mbpsの転送速度の回線を1か月4,000円程度で，使い放題!!という現実もあります。

日本はとにかく電話会社の総元締めが，法外な値段設定をしているうえ，通信後進国といえるほど低速度の回線しか用意されていない，とてもおかしな国ですから，お金はかかりますが，自分のパソコンの通信速度を上げて，電話回線屋さんに払うお金をセーブするしか自衛手段はありません。

日本でも，当然近い将来，光ケーブル網が家庭にもきて，世界水準なみになれば，ギクシャクした動きしか見られないインターネット電話も実用的になるでしょうし，大容量のソフトを本当の意味で「通信販売」してもらえるような世界ができるでしょう。

パソコンの世界は絶えず進化していますが，日本のパソコン通信環境は世界から取り残された原始時代です。それだけに，これからの発展は楽しみです。







これがないとコンピュータは起動しない!! “OS(オペレーティング・システム)の進化”

つぐ美：OSって言葉をよく聞きますけど，いったい何なんでしょうね？

影：WindowsとOSって違うものなの？

編：でも，MacOSっていいますよね。

Dr.D：OSは「オペレーティング・システム（Operating System)」の略で，パソコンのハードとソフトの間に入る基本ソフトのことじゃ。ソフトを動かすためのソフトといっていい。

編：だから，WindowsのソフトはPC-98でもDOS/Vパソコンでも動くんですね。

影：では，OSの進化を見てみよう！

BASIC
1964年

本来インタプリタ型プログラミング言語だが，初期にはカセット入出力も可能なOSとして使われた。基本中の基本！

DISK BASIC（通称）
1980年

我らがベーマガでおなじみのBASICとは，Beginners All purpose Symbolic Instruction Codeの略。フロッピーディスクなどのディスク・メディアを扱えるようになった。その後MS-DOSが登場すると，DOS-BASIC（通称）というものも出現し，OSとしてのBASICからアプリケーションとしてのBASICに移り変わっていく。

CP/M
1973年

Control Program for Micro computer。Digital Research社製の事実上初のパソコン（マイコン）用OS。最大64KBのメモリ管理機能に，フロッピーディスクをはじめ，シリアルポートやパラレルポートも使えるようになっており，現在のディスクOSに極めて近い構成になっている。じつは現在でも使われているMS-DOSはこのCP/Mが元になっていて，例えばファイル名の付けかた（8文字＋3文字）が同じなのだ。

MS-DOS
1981年

ご存じMicroSoft Disk Operating System。1980年に8086用に開発されたQDOSからの移植DOSで，現在のコマンド形式，16bitFATを持つファイル・システム，デバイス・ドライバによる周辺機器サポートなどの特徴を持つ。

基本構造はMSDOS.SYS(基本カーネル)，IO.SYS（BIOSとの入出力)，COMMAND.COM(コマンド実行）という三つのプログラムで構成されており，わずか320KB程度で，フロッピーディスク1枚に格納できた。最初にIBM-PCに採用されたこともあり，爆発的に世界中に広まり，先行していたCP/M-86を駆逐してしまった。



CP/M-86
1980年

CP/Mの8086用。当時のミニ・コンピュータ用OSを参考に開発されただけあって，大型システムとの親和性が玄人に人気があった。マルチタスク用のConcurrentCP/MもWindowsなどよりもずっと早く実現していたが…。

Windows（～3.1）
1985年

Apple Lisaに触発されて（？)，MS-DOS上でマルチウィンドウGUIを提供するOS。正しくはフロントエンド・プロセッサとでも呼びたくなるもので，OS自体の性能はあくまでMS-DOSのものだった。しかし，基本的なアイコン表示や2ボタンマウスを想定したオペレーションはWindows98になった現在も変わらないものである。

Windows3.1までがいわゆる初代Windowsと呼ばれ，マルチタスク機能は疑似マルチタスクというレベルだった。何よりも80年代のパソコンではWindowsを使いこなせるだけのマシンパワーもなく，386/486系の高速CPUが広まるのを待つことになる。

MacOS
1984年

Macintoshの前身である，Lisa(1983年)で採用されていたXEROX Starゆずりのウィンドウ・システムをさらに改良したGUI OS。

その設計の良さは，現在もなお直系のOSが現役であることからも納得できる。1ボタンマウスのシンプルな操作系が技術者よりも一般のデザイナーなどに好評を博し，息の長いOSとなった。

Windows95
1995年

“95”とはまさしく1995年を意味している。

Windowsと名を冠してはいるが，実体はそれまで根底で動作していたMS-DOSを廃し（新たにDOSプロンプトとして，あくまでWindows95上での動作環境がある），正しい意味でのOSとなった。メモリ管理の一新，プリエンプティブマルチタスクによる本当のマルチタスクの実現，ロング・ファイルネームFATの採用，ドラッグ＆ドロップによるGUI操作の改善などあらゆる面で改良が施された。他にも，拡張機能としてプラグ＆プレイなどのハードウエア・コントロールを実現するなど，まったく別モノと言っていいくらい進化したOSとなり，ブームを起こしたほどだった。

Windows98
1998年

Windows95の後継OS。インターネットの普及とハードウエアの進化（プロセッサの高速化，ディスプレイの高精細化，ディスク／メモリの大容量化）を受けて，ネットワーク機能の強化，FAT32ファイル・システムの拡張，マルチディスプレイ対応，マルチメディア対応機能強化，USBデバイスのサポートなどが実現された。その一方で，GUI関連はそれほど変わっていない。

WindowsNT (3.1/3.5/4.0)
1993年

GUIこそNT3.1まではWindows3.1と同様であり，NT4.0ではWin95に合わせてあるが，従来資産（DOS，Win32/95）の利用が可能なだけで（サブ・システムの提供），その実体はまったくちがう高性能OS。

サーバ用途に適していて，システム安定度は高い。

Windows2000
1999年～2000年

じつはWindowsシリーズではこれからはこれが本命ではないかと目されている次世代OS。当初のWindowsNT5.0という呼びかたから，2000年に向け発売の意味からこのような呼びかたになった。Windows98は公式に家庭用しか推奨されなくなったこともあり，ビジネス用途に数が出そうなWindows 2000はWindows系を1本化できる可能性がある。

WindowsCE
1996年

Windows Consumer Electronicsの略と言われる。Windows95のサブセットで，PDAサイズの小型PC用OS。GUIは基本的にWindows95と同等で，家庭用機器での使用を前提にしている。セガの家庭用新型ゲーム機『ドリームキャスト』でもOSとして採用された。

OS-9
1978年

Operating System for 6809。Microware社で開発された6809用OS。コンパクトで高速なカーネルは発表当時から高性能の評判であり，デバイス・コントロールやファイル・システムなども，同時期のOSよりも最先端だった（マルチタスクも実現していた）。68000用OS-9/68000も後に発表，一時は結構な勢力だった。

OS/2
1988年

IBMとMicroSoftが共同開発を行なった，次世代という意味もあるOperatingSystem/2。Windows3.1系と親和性があり，Windowsライクな GUI（WorkPlaceShell）からWin3.1アプリを実行可能。最新版はOS/2 warpであり，初代OS/2とは内部構造が32bit版になったものである。

Linux
1991年

DOS/V機を対象に大学で開発されたUNIX互換OS。ライセンスフリーなOSであり，その後ネットを中心に成長し，多くの人間による改良の結果，おそらく世界で最もコンパクトで堅牢なOSとなった。アプリの多くはGNUなどの団体が無償で提供（ユーザ同士で開発）したもので，日本語版も。

基本はマシン語

インターネットもターゲットになったプログラム言語の発展

マシン語：

マシン語はコンピュータが直接理解できる2進数（0と1）のコードを使っている命令群です。1980年前後に登場したワンボード・マイコンやマイコンの時代には，ユーザーの多くはマシン語やアセンブリ言語（後述）を使ってプログラムを組むことを学んでいました。もちろん，BASICなどの言語もありましたが，マニアや専門化にとっては，マシン語をマスターすることが一種のステータスでもあったのです。

どんなプログラムも，つきつめれば最終的にはマシン語でパソコンを動かしています。

今では，MMXや3D Now!のような様々な機能がCPUに備えられているので，マシン語の命令はたくさん用意され，効率のよい処理ができるような工夫がされています。

BASIC：

BASIC言語の「BASIC」の由来は“基本”という意味から派生したのではなく，Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Codeの略称なのです。プログラム初心者を対象に開発された言語であり，英語の文法に近い言語体系を持っていることから，親しみやすい言語として一般化しています。大学入試センター試験にも出題されているほどです。

BASIC言語のもう一つの特徴は，プログラムの文を解釈しながら実行できるインタープリタ型言語であることです。これは，プログラムを実行しながらリストの修正が行なえるという利点を持ちます。この点が，C言語などのプログラムを一括処理して実行するコンパイラ型言語との違いでもあります。

アセンブリ言語：

マシン語を，人間にもわかりやすいことばに置き換えたのが，アセンブリ言語です。コード番号の代わりに，単語になったコマンドを入力していきます。それでも，入力されたコマンドは，単なる文字の羅列でしかなく，高級言語のように簡単には意味を解釈するわけにはいきませんでした。

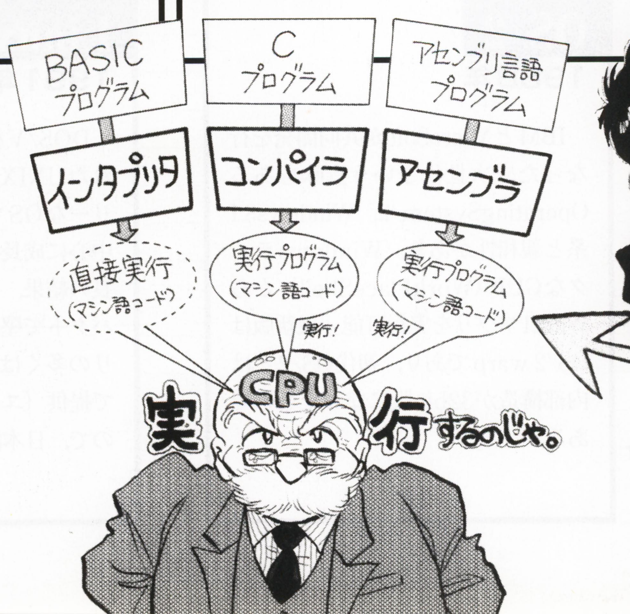
Visual BASIC：

Microsoft社が開発した，Windows環境で動作するBASIC言語です。マウス操作も利用できます。Windowsの画面上に，プログラムを作り上げていく新しいタイプの開発言語として，多くのユーザーを獲得しています。文字や記号の組み合わせですべての処理をさせる，これまでの言語とちがい，パソコンの上で動いている様々な素材を自在に取り込むことが可能です。

その他の言語：

このほかにもたくさんのプログラム言語が存在しますが，いくつか代表的なものを上げておきます。COBOLは，事務処理系のプログラム言語です。FORTRANは，技術系の計算処理を得意とする言語です。PASCALは，学生のプログラム教育を目的に開発された言語です。LISPは，人工知能の分野で利用されている言語です。





C：

UNIXがC言語で開発されたことから，ワークステーションからパソコンのユーザーへとその人気が広がり，現在もっとも支持率の高いプログラミング言語です。コンパイラ型言語ということで，一方のインタープリタ型言語の代表であるBASICと比較されることも多いのですが，C言語は“アセンブリ言語に近い高級言語”などと呼ばれることもあって，使い勝手だけをみれば決して入門者向けとは言えない面もあります。

にも関わらず人気が高い理由の一つは，構造化プログラミングの手法を取り入れていることでしょう。これにより，複数人でのプログラム開発がしやすくなりました。どんなプログラミング言語にも欠点があるように，C言語にも欠点は存在します。しかし，一方でマシン語にも高級言語にも相性の良いその性格を持った言語は，Cをおいて他にはないのです。

コラム QBASICを忘れてませんか？

これだけプログラミング言語が出揃うと，どれにしようかと迷う人もきっといらっしゃるでしょう。しかし，ちょっと待ってください。もっと手軽に，しかもほぼ無料で手に入るプログラミング言語を忘れていませんか。そうです，ベーマガのプログラミング講座でも取り上げているQBASICです。青少年のプログラマー育成を応援するベーマガ編集部としては，この言語も推したいと思うのです。

QBASICは，MS-DOS6.2/VやWindows95/98に付属されているBASIC言語です。その場所はWindows95の場合は，CD-ROMの"Other¥Oldmsdos"，Windows98では同じくCD-ROMの"Tools¥Oldmsdos"にあります。

言語仕様の基本はMicrosoft社のVisual Basicと同じですので，QBASICでトレーニングを積んでから乗換えを考えることもできるのです。

HTML：

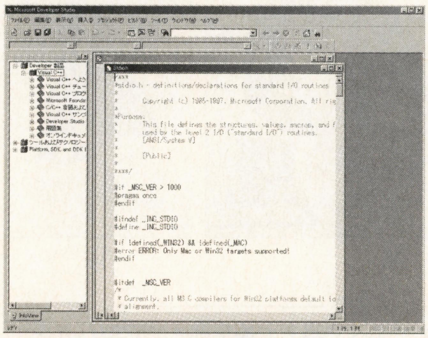
HTMLはHyper Text Markup Languageの略で，インターネットのホームページの作成用に使われる開発言語です。ホームページはハイパーテキストと呼ばれる「スクリプト」で構成されており，HTMLはその開発に使われます。記述される内容はすべてテキスト・データで，ブラウザ（ホームページ閲覧ソフト）に読みこませて，実行（表示）されます。

開発には，一般のワープロ・ソフトでテキストを書いていけばよいのですが，最近は，ワープロなどで作った文書から簡単にHTMLに変換できるようになりました。おかげで，ホームページを持つ人がどんどん増えています。

C++：

C++のコマンド体系は，基本的にはCに準じたものになっています。ただし，従来のCが手続き型であったのに対して，オブジェクト指向を採用した点が両者を分ける明確な違いとなります。

手続き型では，プログラム部と処理するデータ部が離れており，プログラム部の手続きによってデータを処理するようになっています。これに対して，C++のようなオブジェクト指向型では，プログラム部とデータ部を含んだオブジェクトを単位に，その組み合わせてプログラミングするという方法を取るのです。



▲「Visual C++」の画面

JAVA：

JAVA（ジャバ）はSun Microsystems社が開発した，インターネット上のアプリケーションを開発することを主目的としたプログラム言語です。JAVAで開発されたプログラムをアプレットといいますが，このプログラムはインターネットのWebブラウザ上で実行することができる特徴があります。C言語ともよく似ていて，開発目的に応じて使いわけている人がほとんどです。

Java Script:

Java Scriptは，HTMLでより複雑な処理を行なわせることができる，ブラウザ（ホームページ閲覧ソフト）上で動かせる言語（インタープリタ）です。ホームページが格納されているサーバで実行せずに，ホームページを見ている各個人のパソコンで実行されますから，滑らかな動きのアニメーションなど，処理スピードが要求される表現に威力を発揮してくれます。



過去のベーマガにみるなつかしのパソコン広告集

つぐ美：ねえ，Dr.D。ところで，この広告のこの人って，ひょっとして宮沢りえさんじゃない？

Dr.D：ほほう，よく気が付いたね。いかにも，パソコンのデザインといいタレントさんといい，その時代を反映しているのがよくわかるねえ。

編集長：仕事に追われて眺める暇などありませんでしたが，改めて見るとまるでパソコンの歴史館をのぞいているようですね。

つぐ美：編集長，ずるいですよ。自分だけで楽しんじゃって。どうせなら，読者のみなさんにも見せてあげなくちゃね。というわけで，なつかしのパソコン展覧会でーす。どうですか，みなさん。いっきにパソコンの歴史と時代の変化が理解できましたか。編集長も，ほんとなつかしそうですね。

編集長：ん，私か？私はなつかしさよりも，苦労して広告を取って来た当時のことを思い出してしまうね。

つぐ美：（小声で）編集長，読者の前ですよ。

編集長：おっと，そうだったな。これは，失礼。じゃなくて，これって，冗談ですよ。もちろん。ハハッ，ハ，ハー。

Dr.D：ごもっとも。元気だけがとりえの2人の部下を抱えて，編集長はいつもがんばってきたからのう。



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦



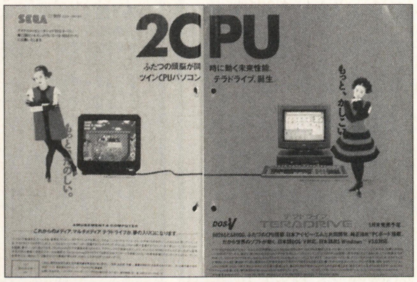
⑧



⑨



⑩



⑪



⑫



⑬



⑭



⑮



⑯



⑰



⑱



⑲

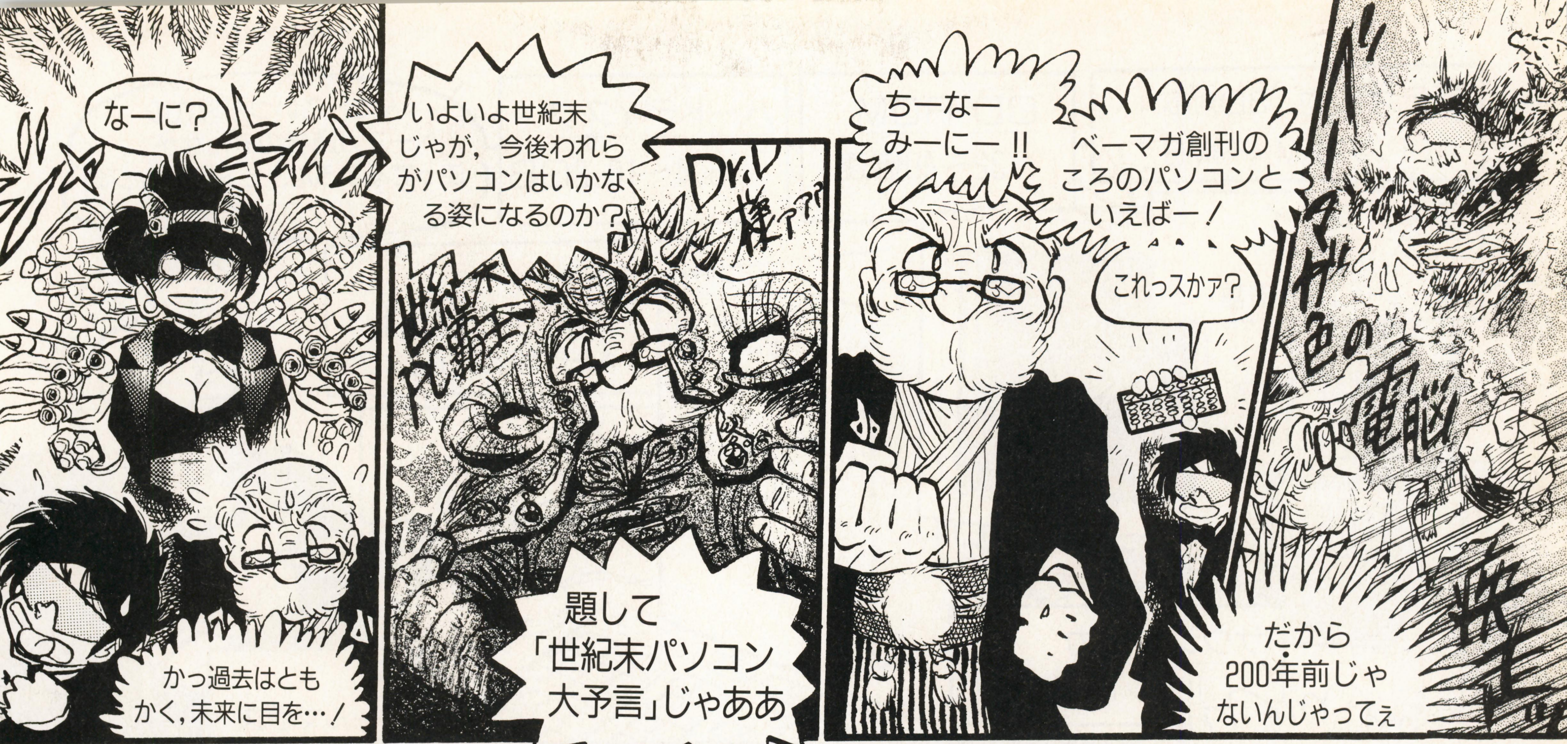
ここでクイズ！ 当時のパソコン広告で登場した有名人です。誰かを当ててください。①～⑲まですべて答えて編集部まで官製ハガキで応募してください。全問正解者には豪華（？）賞品を用意しています。宛先：ベーマガ「広告クイズ」係　締め切り：2月6日

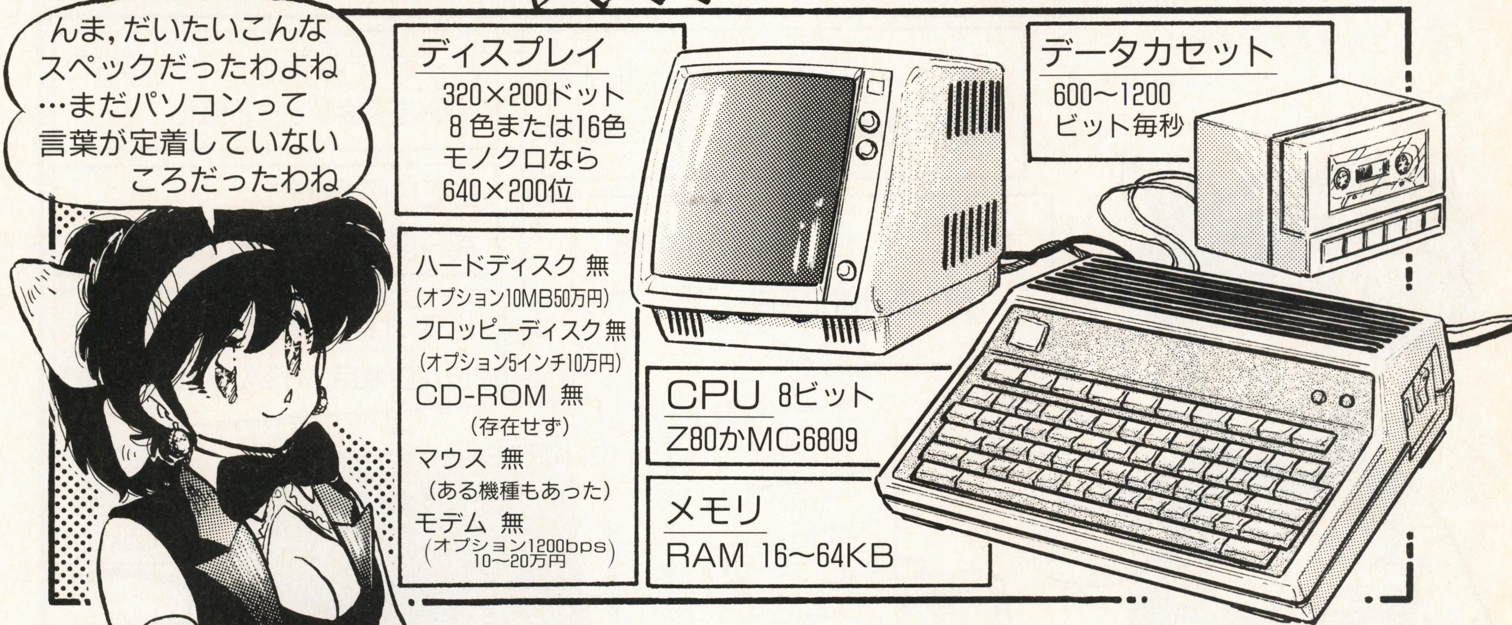
西暦	国内のパソコン	海外のパソコン	OS
1976	NEC TK-80（キット）	Apple社 Apple I	BASIC（1964）
			CP/M（1973）
1977	NEC TK-80E（キット）	Apple社 Apple II	
		Commodore PET2001	
		インテル SDK-80（キット）	
		インテル SDK-85	
	東芝 TLCS-12A（キット）		
	東芝 TLCS EX12/5（キット）		
	タンディラジオシャック TRS-80		
1978	日立 ベーシックマスターL1		OS-9
	シャープ MZ-80K（12）（セミキット）		
	NEC TK-80BS		
	NEC COMPO-BS80		
	東芝 EX-80（キット）		
1979	シャープ MZ-80C		
	NEC PC-8001（9）		
	日立 ベーシックマスターL2		
1980	沖電気 if800シリーズ	Commodore VIC1001	DISK BASIC
	シャープ MZ-80K2		CP/M-86
	日立ベーシックマスター L3（79，81年？）		
	カシオ FX9000P	Apple社 Apple III（5）	
	Panasonic C-18（11）		
1981	シャープ MZ-80B（4，6？）	IBM THE Parsonal Computer（IBM-PC）（8）	MS-DOS
	富士通 FM-8（5）	シンクレア ZX81	
	NEC TK-85（5）		
	NEC PC-8801（9）		
	NEC PC-6001（9）（パピコン）		
	富士通 パナファコム9450（10）		
	松下 JR-100（11）		
	シャープ MZ-80K2／E		
	日立 ベーシックマスターjr		
	ソード M23mark V		
	三菱 MULTI16		
	沖電気 IF300/30		
	三洋 MBC-2000（5）		
1982	エプソン HC20（ハンドヘルド）		
	NEC N5200/05	IBM PC/XT発表？	
	NEC PC-9801（10）（元祖98）	IBM PCjr（11）	
	NEC PC-2001（ハンドヘルド）	Commodore Commodore64	
	富士通 FM7（83年？）	Commodore MAX MACHINE	
	富士通 FM11シリーズ		
	シャープ MZ700		
	シャープ MZ2000		
	シャープ MZ1200		
	シャープ X1		
	ソニー SMC70（11）（元祖3.5FD）		
	日立 ベーシックマスターL3mk2		
	日立 MB16001		
	東芝 パソピア		
	松下 MY BRAIN3000		
	松下 JR200		
	カシオ FP1000／1100		
	NEC PC-8001mk II		
	トミー ぴゅう太		
	三洋 PHC-25		
	三洋 PHC-8000（ハンドヘルド）		
1983	NEC PC-8201（ハンドヘルド）	Apple社 Lisa（5）	
	NEC PC-9801F1/F2（FD搭載98）	IBM PCポータブル（2）	
	ソード M5		
	MSX規格誕生（10）		
	NEC PC-8801mk II（11）		
	NEC PC-6001mk II（6）（しゃべるパソコン）		
	NEC PC-6601（11）		
	NEC PC-6601mk II		
	NEC PC-9801E（11）		
	NEC PC100		
	NEC PC-8201		
	シャープ MZ5500（10）		
	シャープ MZ2200（7）		
	シャープ X1（12）		
	シャープ X1C/D		
	シャープ PC5000		
	カシオ FP-200（ハンドヘルド）		
	カシオ FP3000		
	沖電気 IF800/50		
	日立 ベーシックマスターL3mk5（5，6？）		
	日立 H1（12）（MSX）		
	東芝 パソピア5		
	東芝 パソピア16		
	東芝 パソピア7		
	東芝 パソピアIQ（11）（ワープロソフト内蔵MSX）		
	東芝 パソピアmini（ハンドヘルド）		
	三菱 MULTI8		
	松下電器 JR800（ハンドヘルド）（B5サイズ）		
	松下電器 JR300（パソコンテレビ）		
	三洋 MBC-55		
	三洋 WAVY10（12）（MSX）		
	ソード M68		
	ソニー SMC777		
	キヤノン X-07		
	ヤマハ YIS503/303（11）（MSX）		
	セガ SC-3000		
	任天堂 ファミリーコンピュータ（7）		
	バンダイ RX-78		
1984	富士通 FM77（5）（3.5FD搭載）	Apple社 Macintosh（1）	MacOS
	富士通 FM NEW7（5）	IBM PC/AT？	
	富士通 FM-X（MSX規格対応）	Apple社 Apple II C（4）	
	NEC PC-9801F3		
	日本IBM IBM PC/JX		
	NEC PC-9801M2発表？		
	富士通 FM16β発表？		
	NEC PC-6601SR（11）（Mr.PC/六本木パソコン）		
	NEC PC-6001mk II SR（11）		
	シャープ MZ1500（5）		
	シャープ MZ6500		
	シャープ X1turbo（12）		
	シャープ PC-1245（ポケコン）		
	エプソン HC88/80（ハンドヘルド）		
	エプソン HC40/41（ハンドヘルド）		
	富士通 FM11BS（2）		
	富士通 FM11AD2		
	日立 B16/EX		
	日立 S1（5）		
	日立 S1モデル40		
	三洋 MBC55-2		
	三洋 MBC6800		
	キヤノン AS300		
	ソニー HitBit HB-75/55(3)		
	カシオ PV-7		
	松下 CF-2000		
	松下 CF-2700		
	三菱 ML-F120D		
	三菱 ML-F110		
	三菱 ML-F120		
1985	NEC PC-8801mk II SR（FM音源搭載）		Windows1.0
	NEC PC-8001mk II SR（FM音源搭載）		
	NEC PC-8801mk II FR／MR／TR（3）		
	MSX2規格		
	富士通 FM77AV（10）（4096色表示）		
	シャープ MZ-2500		
1986	シャープ X1G（6）		漢字Talk
	シャープ X1turbo II（4）		
	シャープ X1turbo III（10）（2HD対応FDD）		
	シャープ X1turboZ（11）		
	富士通 FM77AV20（12）		
	富士通 FM77AV40（12）		
	NEC PC-8801mk II FH／MH（11）		
	松下 FS-A1（低価格MSX2）		
	ソニー HB-F1		
	PC-98LT（11）（98非互換ラップトップ）		
1987	シャープ X1twin(12)	Apple社 Macintosh II	
	シャープ X1turboZ II（12）		
	シャープ X68000		
	NEC PC-88VA		
	NEC PC-8801mk II FA／MA（11）		
	エプソン PC-286（初の98互換機）		
	エプソン PC-286L（98互換ラップトップ）		
1988	東芝 DynaBookJ-3100SS（89年？）（ブックタイプ）		OS/2
	シャープ X68000ACE HD(2)（HDD搭載）		
	シャープ PC-E500（ポケコン）		
	ソニー HB-F1XD（FD搭載低価格MSX2）		
	松下 FS-A1F		
	MSX2＋規格		
	松下 FS-A1WX（10）（MSX2＋）		
	ソニー HB-F1XDJ（10）（MSX2＋）		
	NEC PC-88VA2／VA3		
	NEC PC-8801FE（10）（低価格88）		
1989	富士通 FM-TOWNS（2）		
	NEC PC-8801MC（CD-ROMドライブ搭載）		
	NEC PC-9801N（11）（98ノート）		
	NEC PC-98DO（6）（88と98のソフトが動く）		
1990	シャープ X68000SUPER HD（5）		
	シャープ X68000EXPERT II（5）		
	シャープ X68000PRO II（5）		
	エプソン PC-286VG（5）		
	エプソン PC-286UX(7)		
	エプソン PC-386VR(8)		
	エプソン PC-386S(10)		
1991	エプソン PC-386GE(9)	Apple社 PowerBook	Linux
	セガ テラドライブ（5）		
	NEC PC-H98（12）		
1992	シャープ X68000Compact（3）		
	シャープ X68000XVI（3）		
	エプソン PC-386GS(3)		
	エプソン PC-486GF(6)		
	NEC PC-9821（9821シリーズ初）		
1993	シャープ X68030（3）		Windows3.1
	エプソン PC-486P（1）		WindowsNT
	エプソン PC-486GR Super（2）		
	NEC PC-9821Af（7）		
1994	エプソン PC-486NAV（11）	Apple社 PowerMacintoshシリーズ	
1995	富士通 FMV-BIBLO(FMV-450NL)（2）		Windows95
	エプソン PCV-N450S(2)		WindowsNT4.0
1996			WindowsCE
1997	NEC PC-9821V166（1）		
	NEC PC-9821V200（1）		
1998			Windows98
1999			Windows2000
2000			
2001			

注：過去を中心とした主なパソコンであり，すべてではありません。　※（）内の数字は発売月です。



スーパー
パソコンレクチャー
ベーマガ創刊200号
記念スペシャル!!
X
LAST STAGE
#45
BY
くりひろし
Dempa
PASOCOM
LECTURE
SPECIAL
JAPAN ONLY
NOT FOR SALE
おめでとう!!
編
作者
長
これからもヨロシクね!!
いやーっ
とうとう
200号!!
ですねーっ
うーむ
長かったようで
あっという間
であったなあ
目をつぶれば
創刊当時のコトが
走馬灯のように……
200年前の
コトったって
おぼえちゃ
いませんなー
んーと，
年にすれば
17歳って
とこですな
ちゃーちゃーたこかいなー
あたしってば
3歳
だったからー
全然おぼえて
ないやー
あーのーねー
あんだってぇえ?





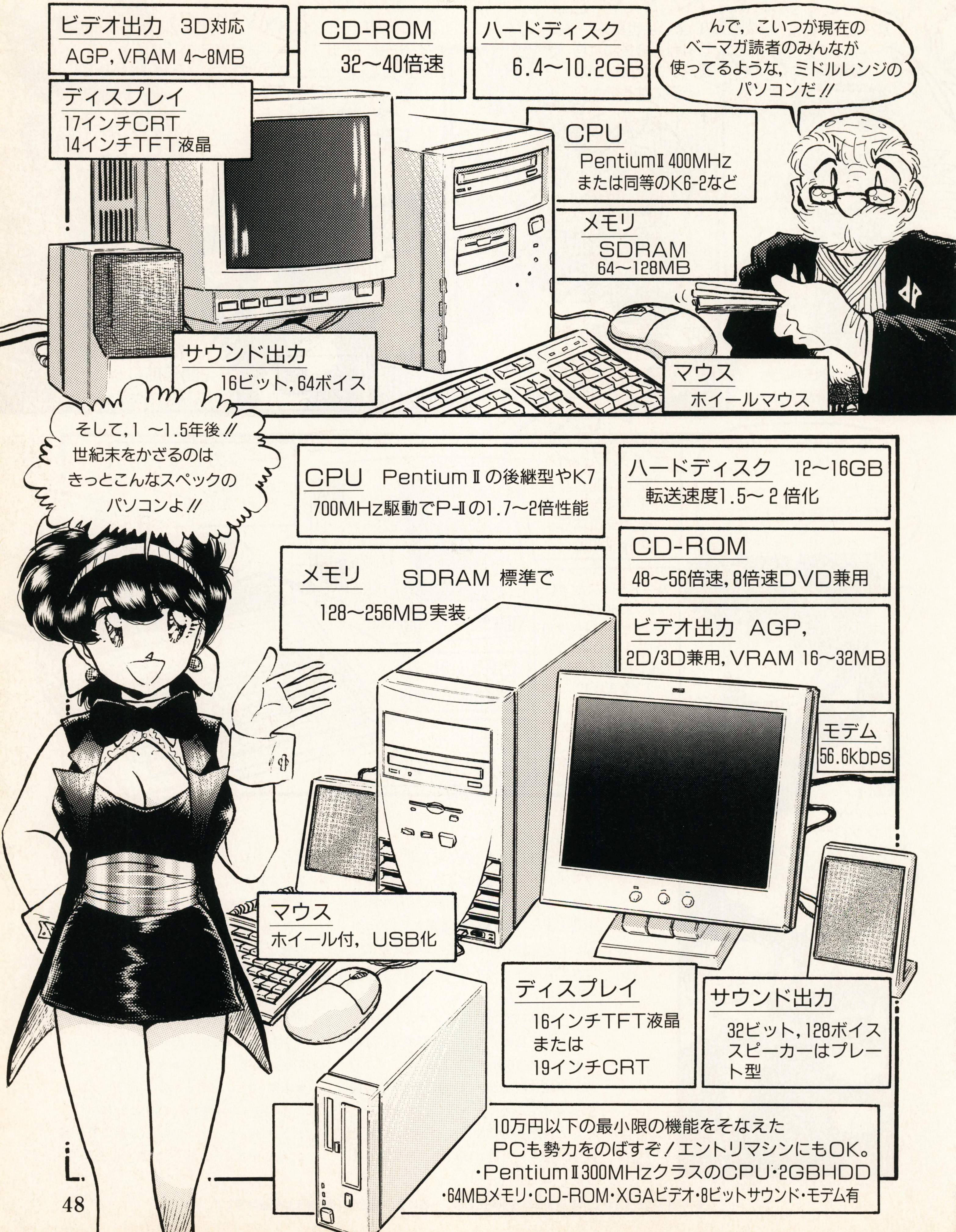


★鬼は〜外，福は〜内！とうとうベーマガも200号です！思えばこのパソコンレクチャーも足かけ14年，回数にして170回を超えました(最長不倒連載か!?)。これもひとえに読者のみなさんのおかげ！これからもベーマガとパソコンレクチャーをヨロシクね！

★ベーマガ創刊当初のパソコンと現在のパソコンを比較すると，価格半分で性能100倍，容量1000倍になりました。すなわち，単純比較で200号の間に200倍の性能を実現したことになります。いまだかつて，これだけ短期間の間にここまで性能向上が図られた物は聞いたことがありません！ しかも，まだまだ数百倍の性能アップが推測されているのです！

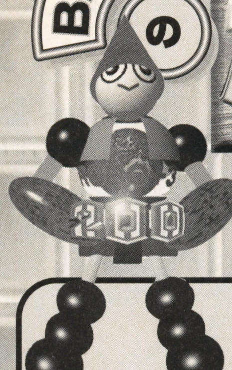
★今年はデカいタワー型よりも，マイクロATXのように安価で小型軽量のマシンの発達と薄型ノートの進化が期待できそうです。また，プロセッサ戦争もますます激化していますし，景気もそろそろ上向きになりそうだそうですから，新しいマシンの買い時かもしれませんね！ お年玉は大事にとっておきましょう。

★未来のマシンはそれほどドラスティックにスタイルが変わったりはしないでしょうけど，きっとかゆいところに手の届く，使いやすい「道具」になるでしょう…！



ビデオ出力　3D対応
AGP，VRAM 4～8MB
CD-ROM
32～40倍速
ハードディスク
6.4～10.2GB
んで，こいつが現在のベーマガ読者のみんなが使ってるような，ミドルレンジのパソコンだ!!
ディスプレイ
17インチCRT
14インチTFT液晶
CPU
PentiumⅡ 400MHz
または同等のK6-2など
メモリ
SDRAM
64～128MB
サウンド出力
16ビット，64ボイス
マウス
ホイールマウス
そして，1 ～1.5年後!!
世紀末をかざるのはきっとこんなスペックのパソコンよ!!
CPU　PentiumⅡの後継型やK7
700MHz駆動でP-Ⅱの1.7～2倍性能
ハードディスク　12～16GB
転送速度1.5～ 2 倍化
CD-ROM
48～56倍速，8倍速DVD兼用
メモリ　SDRAM 標準で
128～256MB実装
ビデオ出力　AGP，
2D/3D兼用，VRAM 16～32MB
モデム
56.6kbps
マウス
ホイール付，USB化
ディスプレイ
16インチTFT液晶
または
19インチCRT
サウンド出力
32ビット，128ボイス
スピーカーはプレート型
10万円以下の最小限の機能をそなえた
PCも勢力をのばすぞ!エントリマシンにもOK。
・PentiumⅡ300MHzクラスのCPU・2GBHDD
・64MBメモリ・CD-ROM・XGAビデオ・8ビットサウンド・モデム有


おまけの超予想!!
これがベーマガ「300号」
時点での
パソコンだッ!!
CPU Xeonの次の次 256ビットデュアル プロセッサ10GHz駆動
モデムXDSL対応16Mbps または専用線128Mbpsクラス
メモリ 1.6GB ～ 3.2GB
ビデオ/ディスプレイ HDTV対応 VRAM1.2GB 21インチワイド反射液晶 300万画素 DVC付
ハードディスク 10TB(テラバイト) =10000GB
CD-ROM兼用 DVD-RAM 読み64倍，書き32倍
サウンド 1024ボイス
完全ワイヤレス 有線も可だが IrDA発展型のワイヤレス
バーチャル式 マウス
…だって，次の新年号より先でしょ?
どーせ今年の7月で地球は滅びるから予想があたるかどうか知りようが———
ん～～～
それにしても残念ッスねー
…? なんで?
なるとも!
テクノロジー30年の法則といって，ある分野のテクノロジーが発生してから30年は発達しつづけるのだ!!
いやー なんだか夢のようなスペックでピンときませんねー
ふむ,現在ならばスーパーコンピュータ並みじゃのう
ホントにたかだか10年もしないでこんなになりますかね?
ベーマガは永遠に不滅なのだぁー!!
地球はもちろん!!
このつぐ美ちゃんがいるかぎり!!
ダラッシャーイッ
と!いうわけで!次回より装いも新たに新シリーズ突入だ——!(仮)パソコンレクチャー2000!! 乞期待!!
'98.'99.
Asisted by
VERY² special thanks to
THANK YOU for 200 issues!!



BM読者の 創刊200号記念 ホームページ・ギャラリー スペシャル版

ついにベーマガも200号を迎えることができました！これもひとえに，読者のみなさんのおかげです。ありがとうございます。今月のホームページ・ギャラリーは，ベーマガ命という読者が開設しているホームページを紹介しましょう！



ベーマガの歴史をくわしく，そして細かく網羅した迫力ページ！

本名吉野さん制作

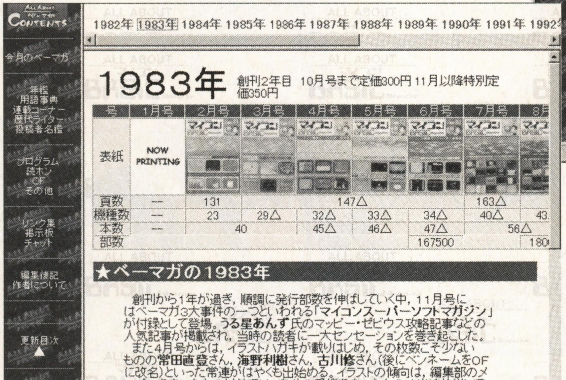
ALL ABOUT ベーマガ

http://www.teleweb.or.jp/use1/yoshino/aabasic/index.htm

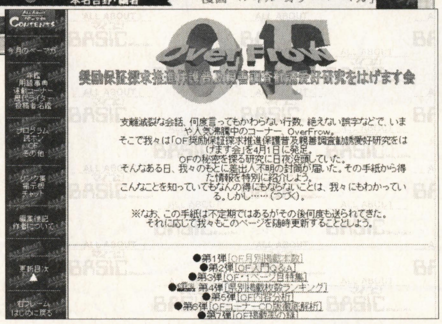
ベーマガの歴史を語らせたら，この人の右にでるのは編集長しかいない？というほど“隅から隅まで”ベーマガを網羅したホームページ，それが『ALL ABOUT ベーマガ』です。

ベーマガの中でも長期連載を誇る（？）VB研所長いわく「本名吉野さんは，ホント細かいところよく見ているよねぇ。ボクの70年代ギャグまで，どうしてわかるのかしらん。アッと驚く，ホントに19歳？」と驚愕するほど。そんな観察眼の鋭さでまとめられた「ベーマガ200号年鑑」「用語辞典」「連載コーナー」「歴代ライター」「投稿者年鑑」や，根気のいる「OFコーナー県別掲載ランキング」集計など，ベーマガに賭ける情熱はまさに日本一！

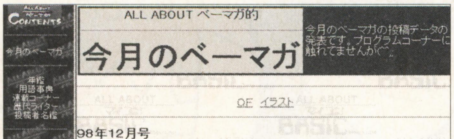
まだ未読の人は，ぜひ『ALL ABOUT ベーマガ』にアクセスしてください！



▲堂々200号の歴史がわかる「年鑑」。本名吉野さんは，創刊200号に向けて，足りない号をブラック・マーケットで入手し，199冊用意して200号目を待っているというウワサもあるほど？



▲「奨励保証探求推進保護普及親善調査勧誘愛好研究をはげます会」，長いタイトルだけど要はOFコーナーだ（笑）



▲古い歴史だけでなく，「今月のベーマガ」コーナーなど新鮮なネタもあるぞ。主にイラストとOFコーナーの投稿が集計されている

本名吉野さんより お祝いの言葉が！

創刊200号おめでとうございます！

私のベーマガとの出会いは，奇しくも創刊100号のころ。当時は小学生でしたが，ベーマガの記事のおもしろさにトリコになり，つねに肌身離さず持ち歩き，ボロボロになるまで読んでいました。現在では読むだけでなく，イラストを投稿したりホームページを作ることで，また新たなベーマガの魅力を発見し楽しんでいます。

インターネット上では，ベーマガと出会って人生が大きく変わった，読んでてよかったと書いている人が多くいます。これからもそんなベーマガであってほしいと思います！



▲本名吉野さんの自画像

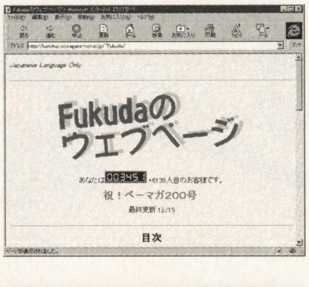
■おわびと訂正　先月'99年1月号のこのコーナーで紹介した，野沢プロトさんのホームページ『プロトパーキング』のURLアドレスは，http://village.infoweb.ne.jp/~fwkc2768/です。申し訳ございませんでした。

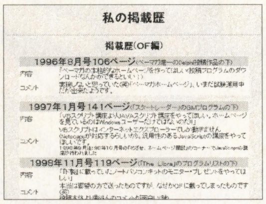
Visual Basicとベーマガの進化を予測するページ

福田 拓さん制作

Fukudaのウェブページ

http://ketchup.cc.nagano-nct.ac.jp/%7eFukuda/





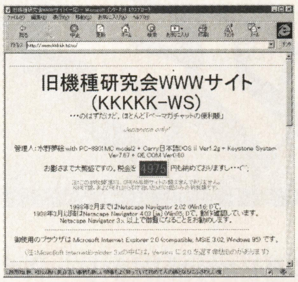
▲ベーマガページはまだ工事中だが，意外な事実が隠されている…？

旧機種紹介ページのはずがベーマガ・ホームページのチャット研究会に？

水野夢絵さん制作

旧機種研究会WWWサイト

http://www.kkkkk.td.nu/





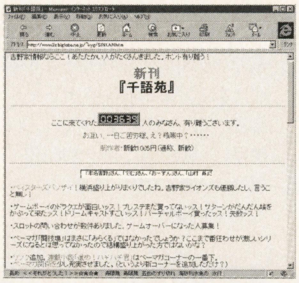
▲これがウワサの研究会。チャット中で登場したページのリンクが充実しているぞ

ベーマガとなぜか牛丼の吉野屋が融合したページ

新歓1005円さん制作

新刊『千語苑』

http://www2s.biglobe.ne.jp/%7ekyg/SINKAN.htm





▲ベーマガ関連ページでは，闘技場ネタがつゆだく特盛りだぁ（吉野屋用語）

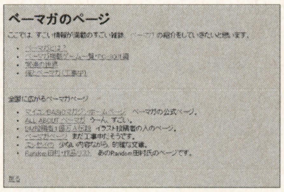
「俺とベーマガ」という熱いコラムが読める！

吉田 稔さん制作

The Home Page of Mino 吉田 稔のホームページ

http://www.is.s.u-tokyo.ac.jp/~mino/index.html





▲トップページから，［趣味のページ］—［ベーマガのページ］でたどり着くのがココ。常連投稿者のデータベースもあるぞ

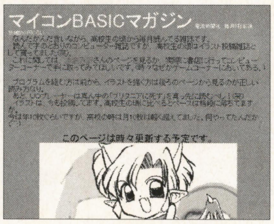
ベーマガ名物“投稿イラスト”の常連さんのページ

極堂さん制作

ねこみち

http://www.usiwakamaru.or.jp/~mym1/index.html





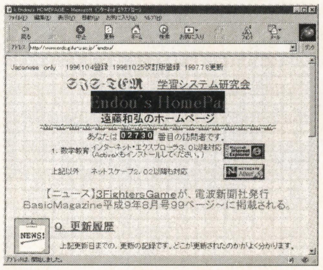
▲イラスト投稿者のお茶会（OFF会）のようすも見られるぞ

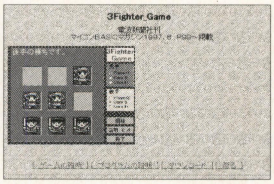
学校の先生が作ったBASICの基本が学べるページ！

遠藤和弘さん制作

遠藤和弘のホームページ

http://www.crdc.gifu-u.ac.jp/~endou/





▲実はベーマガは，学校の先生にも愛読されていることが多いのだ。みんなもまわりの先生に教えてあげよう！

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「ボクが作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」というリクエストでもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。
みなさんからの情報をお待ちしております！

■ハガキのあて先
〒141-8715東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先
bm@jolls.co.jp　※件名に，かならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目
① 住所
② 氏名（希望するペンネーム）
③ 年齢
④ 電話番号または電子メールアドレス
⑤ 推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページの内容
⑥ 推薦文またはPR文
⑦ この記事への質問や感想など

パソコン／周辺機器／ソフト新製品ガイド

インフォメーションキャッチアップ

INFORMATION CATCH UP

今週の注目キャッチアップ

パソコン

ValueStarNXとLavieNXシリーズのラインアップが一新

●NEC VC30H/5X　LB26C/50

NECはValueStarNXシリーズの省スペース・デスクトップ型，およびノート・パソコンのLavieNXシリーズのラインアップを一新し，よりパワフルで使いやすくなりました。ここでは，一新されたラインアップの中から，LCDディスプレイを搭載したエントリー機の「VC30H/5X」（オープン価格／実売価格23万円前後）とB5サイズの薄型ノート「LB26C/50」（オープン価格／実売価格24万円前後）をピックアップして紹介しましょう。

★ValueStarNX『VC30H/5X』

VC30H/5Xは，一新されたラインアップの中で，低価格のエントリー機に分類されます。しかし，CPUにはCeleron300Aを搭載していますし，メモリは64MB，ハードディスクは4.3GBの大容量を搭載していますから，ゲームからインターネットまで，幅広いジャンルのソフトを余裕で動かすだけのパワーを持っています。

ディスプレイには，14.1インチのTFT液晶ディスプレイを採用しています。TFTなのでクリアで見やすい画面のほか，14.1インチと15インチのCRTにも負けない表示範囲が大きな特徴です。さらに，USBハブも搭載されており，モニタに二つのUSB機器が接続できます。USBポートに関しては，さらに本体に二つ，キーボードに二つ装備されていますので，合計6個のUSBポートが利用できます（ただし，キーボード，マウス，ディスプレイで三つはすでに使用済み）。

ボディは，今までのデスクトップに比べ専有面積で1/3以下を実現した省スペース化がはかられているほか，ボディカラーもスタイリッシュグレーとミストホワイトの2種類が用意されているので，インテリアに合わせてボディーカラーも選ぶことができます。

★LavieNX『LB26C/50』

一方のLB26C/50は，携帯に便利な薄型ボディを実現したB5ファイルサイズモデル。厚さ25ミリ，重量1.25kgという超軽量・コンパクトなボディですが，強力な機能を満載しています。

まず，基本性能ですが，CPUにはMMXテクノロジーを搭載したPentium-266MHzを採用。さらに，メモリは64MBが標準，ハードディスクも4.3GBが搭載されていますから，デスクトップにも匹敵する機能を持っているといってもいいでしょう。

ディスプレイには10.4インチTFT液晶ディスプレイを採用しており，最大800×600ドットの画面表示を行なうことが可能です。B5サイズぎりぎりの大きさの液晶ディスプレイを採用したことで，インターネットに接続する際にも，画面の狭さを感じることはありません。

拡張性の面では，CardBusおよびZVポートに対応したPCカードスロット（TypeII×１）を用意しているので，100BASE-TXの高速LANボードや，UltraSCSIカードなどの高速データ転送が必要なPCカードも利用できます。また，USBポートを標準装備していますから，TAやプリンタ，ジョイスティックなどのUSB対応周辺機器は，ケーブルを用意するだけで接続することができます。LB26C/50AS1は，CD-ROMベースを標準装備しています。これを装着するだけで，最大20倍速のCD-ROMが利用できるだけでなく，シリアル，パラレル，ディスプレイ，USB，マウス/テンキーボードなどの各種インターフェースや，Type II×2が利用可能なPCカードスロットがついていますから，A4サイズのノート・パソコンよりも高い拡張性を実現することができます。

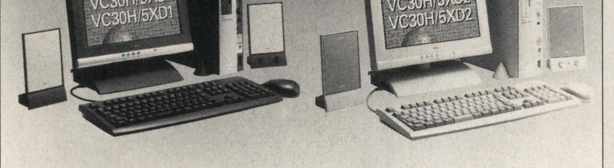
このほか，バッテリー駆動時間も，標準のバッテリーでは約2～2.8時間ですが，オプションのバッテリー・ケースを用意して，大容量バッテリー・パックを使用した場合には，最大約8～11時間の駆動が可能となり，電源のないところでも長時間利用できます。

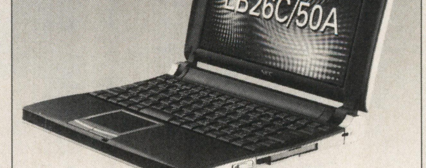
■問い合わせ先

NECパソコンインフォメーションセンター　☎0120-60-9821

■ホームページ

http://www.pc98.nec.co.jp/





VC30H/5Xシリーズの主な仕様

CPU	Celeron300A　300MHz
キャッシュ	32KB/2次128KB（CPUに内蔵）
メモリ	64MB（最大256MB）
ビデオ（メモリ）	ATI RAGE IIC（4MB）
HDD	4.3GB（Ultra ATA/33）
CD-ROMドライブ	最大24倍速
FDD	3.5インチ（3モード）
PCカード・スロット	PCI×2
サウンド	YAMAHA YMF740
ディスプレイ	14.1インチTFT液晶
外寸寸法／重量	86×320×300／約6.8kg
備考	USBポート×6　モデム（56KBps）

LB26C/50の主な仕様

CPU	MMX Pentium　266MHz
キャッシュ	32KB/2次256KB
メモリ	64MB（最大96MB）
ビデオ（メモリ）	Neomagic NM2160（2MB）
HDD	4.3GB（Ultra ATA/33）
CD-ROMドライブ	最大20倍速
FDD	3.5インチ（3モード）
PCカード・スロット	TypeII×1
サウンド	PCM録音再生機能搭載
ディスプレイ	10.4インチTFT液晶
外寸寸法／重量	264×211×25／約1.25kg
備考	USBポート×1　モデム（56KBps）

パソコン

奥行きわずか16cmのスリムデスクトップを発売
●日立　FLORA Prius 310J

FLORA Priusシリーズに、スリム・デスクトップ・パソコンの「FLORA Prius 310J」（オープン価格/実売価格28万円前後）が仲間入りしました。このパソコンは、奥行きわずか16cmのサイズに、パソコン本体と液晶ディスプレイが収められていますから、机の上に置いても、さほどじゃまにはなりません。

とはいえ，性能は他のデスクトップ・パソコンと比較して，決して劣るわけではありません。CPUには，Celeron300A-300MHzとPentiumII-350MHzの機種を用意。非常にパワフルなCPUで，高速演算が必要なグラフィック・ソフトなども軽快に動作させることができます。また，メインメモリは64MBを標準搭載。最大256MBまで増設できますから，将来本格的な用途に使いたいという場合にも十分対処できます。ハードディスクは4.3GBを搭載しているので，アプリケーションからマルチメディア・データまで余裕で収めておくことが可能です。

液晶ディスプレイには14.1型のスーパーTFTカラー液晶を搭載しています。このディスプレイは，1024×768ドットで26万色表示が可能，ゲームなどで使用する場合にも，クリアで見やすい画面表示を実現しています。さらに，ビデオカードにはATI社の3D RAGE LT PROをAGP接続し，2Dに加え3D処理も高速に行なえます。

このほか，通信機能として56kbpsモデム，100BASE-TX対応のネットワークインターフェース，赤外線通信用のIrDAポートを装備しているので，インターネットだけでなく，他のパソコンと接続してネットワークを実現することも簡単です。

■問い合わせ先　FLORA安心コールセンター　☎0120-88-5596

■ホームページ

http://FLORAcity.hitachi.co.jp/



ターミナルアダプタ

デュアルUSBを搭載したTAが登場
●NEC AtermIT75/D

USB対応のISDNターミナル・アダプタ「AtermIT75/D」の特徴は，USBポートを二つ用意していることです。2個用意したことで，いちいちケーブルをつなぎ直さなくても，2台のパソコンからインターネットにアクセスすることができます。また，USBで接続した2台のパソコンとファイル共有したり，プリンタ共有したりといった，ネットワーク的な使いかたも可能です。

ワンタッチで着信転送が可能な「でかけるボタン」が搭載されています。このボタンを押せば，かかってきた電話を転送できるほか，かけてきた相手の電話番号をパソコンや，携帯電話・PHSなどに，1回0.4円で転送することができます。

■問い合わせ先

パーソナルコミュニケーションインフォメーションセンター　☎0120-36-1138

■ホームページ

http://aterm.cplaza.ne.jp/



マウス

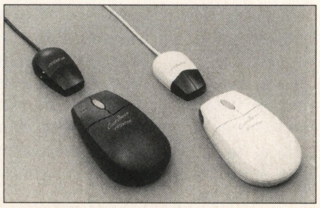
コードを気にせず楽々操作
●日本ビクター　HC-M20

日本ビクターから，マウスのコードをなくした，コードレスマウスの「HC-M20」（価格7,000円）が発売されました。

このマウスは，赤外線を使ってデータを転送するので，狭い場所やごちゃごちゃした机の上でも，快適にマウス操作を行なうことができます。

この機種にはボタンの間にスクロール・ポイントを搭載したための，スクロール・ポイントに対応したアプリケーションなら，マウスの中央にあるホイールを動かすことでスクロールさせることができます。

■問い合わせ先　日本ビクター　お客様ご相談センター　03-5684-9311



パソコン

DVD2-ROMを搭載したA4薄型ノートが登場
●COMPAQ PRESARIO 1915

COMPAQからPRESARIOシリーズの最上位機種として，「PRESARIO 1915」（オープン価格／推定価格35万円前後）が発売されました。このパソコンは，エントリー向けのPRESARIOシリーズ初めての薄型パソコンで，本格的な機能を搭載したA4フルサイズ・ノートですが，厚さはわずか31mm，重量は2.1kgなので持ち運んで利用することもできます。

最上位機種だけあって，搭載されている機能は非常に強力です。まず，CPUにはモバイルPentium II-266MHzを採用。このほか，2次キャッシュメモリに512KB，メモリは標準64MB（最大192MB），ハードディスクは4.0GBと，デスクトップ・パソコンと比較しても遜色のない基本仕様を実現しています。

このパソコンの大きな特徴は，ノートでありながらDVD2-ROM（倍速DVDドライブで，CD-Rメディアが読みこみ可能になったもの）を搭載しているという点です。これに，DVD2-ROMドライブが付属しているドッキングステーションの「ウエイジ」を標準装備し，ノート・パソコンで映画やライブなどのDVDタイトルが楽しめるようになっています。

DVDタイトルを迫力の画像と音質で楽しめるように，ディスプレイには12.1インチのTFT液晶ディスプレイを採用。サウンドにも，3Dサラウンド・サウンド機能を搭載しているほか，スピーカにプロ向けの機器でおなじみのJBL Pro Audioスピーカを採用し，ノート・パソコンなのに迫力のサウンドが得られます。

■問い合わせ先

プレサリオ・サポート・センター

☎0120-09-9589

■ホームページ

http://www.compaq.co.jp/



モデム

V.90とk5flexの両方に対応したFAXモデムが登場
●アイワ　PV-BF5605

アイワは，旧来の56kpbs通信規格であったk5flexと，新たに国際規格として制定されたITU-T V.90の両方に対応したボックス型モデムの「PV-BF5605」（価格21,800円）を発売しました。これにより，現在まだV.90に対応していないパソコン通信ネットワークやインターネット・プロバイダでも利用できるほか，すでにV.90に対応しているネットや将来そのネットがV.90に対応したときにもそのまま使い続けることができます。

縦・横自由に配置できるデザインを採用，置き場所に合わせて自由に置くことができます。またインジケータには，動作中のモデムの状態が一目でわかるイルミネーション・ディスプレイを採用，データの送信・受信，スタンバイなどが，簡単にわかるようになっています。

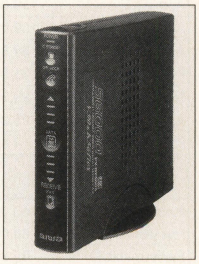
「インターネット・エクスプローラー」と英語翻訳ソフト「パンセ・フォー・インターネット」，オンラインサインアップソフトが付属，モデムを購入すればすぐにインターネットが始められます。

■問い合わせ先

アイワ　お客様ご相談センター　03-3371-7981

■ホームページ

http://www.aiwa.co.jp/



マスコットロボット

パソコン操作もできる賢いマスコット
●富士通　タッチおじさんロボット

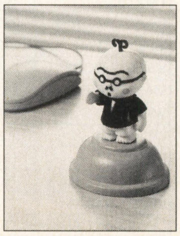
富士通は，CMキャラクターとしておなじみのタッチおじさんをマスコットにした「タッチおじさんロボット（価格3,700円）を発売しました。

ロボットというだけあって，操作に合わせて，右腕と頭が動き，額と頬の色が変わり，さらに，電子メールの着信を知らせてくれたり，設定したアプリケーションを起動したり，時間によってアラームを鳴らしたりと，じつにさまざまな機能が付いています。

なお，ホームページでの通販のみで販売されていますので，ほしい人は下記のアドレスをチェック。

■ホームページ

http://www.fps.co.jp/



おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品
2：アウトレット品
3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
IBM								
ThinkPad235(2607-10J)	179,800円	有	有	有	有	1	9.2"TFT(800)USB/W98	OTTO
ThinkPad380ED(2635-7YJ)	159,800円	有	有	有	有	1	20×CD/12.1"TFT(800)/SB	OTTO
AptivaB97	139,000円	無	無	無	無	3	16×CD/17"/ジョイスティック付	マイコンショップ川口
ThinkPad535E(3ZJ)	138,000円	無	無	無	無	3	20×CD/28.8K/10.4"TFT	マイコンショップ川口
ThinkPad380ED(2635-5YJ)	129,800円	有	有	有	有	1	20×CD/12.1"DSTN(800)	OTTO
ThinkPad560(2640-20J)	129,800円	無	無	無	無	3	8MB/2.1GB/12.1"TFT/SB	OTTO
ThinkPad310E(2600-ECJ)	129,000円	有	無	有	有	3	11.3"TFT/Win95	マイコンショップ川口
ThinkPad535E	124,800円	有	有	有	有	3	MMXP150/72MB/1.6GB	ワンダーボックス
ThinkPad560(2640-FJE)	119,800円	無	無	無	無	3	3.5×1/12.1"TFT(800)	OTTO
AptivaJ35	119,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
Aptiva770	109,000円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
Aptiva770	89,800円	無	無	無	無	3	4×CD/28.8K/15"	マイコンショップ川口
PC750(6883-J8P)	31,800円	無	無	無	無	3	P100/8MB/850MB/4×CD	OTTO
ThinkPad330CS(5523-JBB)	29,800円	無	無	無	無	3	486SLC2-50/4MB/170MB/9.5"DSTN	OTTO
Aptivaヴィジョン	25,800円	無	無	無	有	3	16MB/340MB/CDD/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
PS/V2405NVC	14,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/4MB/340MB	イオシス
Apple								
PowerBook1400CS/166	168,000円	有	無	有	有	3	12×CD/11.3"	マイコンショップ川口
PowerMacintosh6300/120SP	88,000円	有	有	有	有	1	CRT別	ビットマップ
Performa5320	69,800円	有	無	無	有	3	48MB/1.2GB	ワンダーボックス
Macintosh LC630	48,800円	有	無	無	有	3	15"CRT/32MB/キーボード セット	ビットマップ
Quadra840AV	33,800円	無	無	無	有	3	68040/44MB/1GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
Quadra650	21,800円	無	無	無	有	3	68040/24MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh LC520	16,800円	無	無	無	有	3	4MB/160MB/CDD/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh C　Vi	8,800円	無	無	無	有	3	68030/8MB/160MB	ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh LC475	8,000円	無	無	無	無	3	本体・ACコードのみ/保証なし	マイコンショップ川口
NEC								
VM30/4XD	248,000円	有	無	有	有	3	CD-R/56K/14.1"TFT	マイコンショップ川口
LV20C/WSCAF1	239,000円	有	無	有	有	3	14×CD/12.1"TFT/56K	マイコンショップ川口
VS30/47D	219,000円	有	無	有	有	3	24×CD/56K/17"/新品開封のみ	マイコンショップ川口
VS33D/M7CB2	219,000円	有	無	有	有	3	2×CD/56K/17"タワー	マイコンショップ川口
MA33D/M7AAA41	218,000円	有	無	有	有	3	24×CD/100DX/17"/Win95	マイコンショップ川口
VS30/37D	209,800円	無	無	無	無	3	24×CD/56K/17"	マイコンショップ川口
LW23/43D	208,000円	有	無	有	有	3	20×CD/56F/13.3"TFT	マイコンショップ川口
LW23/33D	198,000円	有	無	有	有	3	20×CD/56F/13.3"TFT	マイコンショップ川口
PC-98NX LW20/42DS2	185,000円	無	無	無	無	3	FAXモデム/12.1"TFTカラー	イオシス
VP23C/WXAA1	179,800円	有	無	有	有	3	20×CD/13.3"TFT/Win95	マイコンショップ川口
LV16C/WSDAF1	174,000円	有	無	有	有	3	20×CD/56/12.1"TFT	マイコンショップ川口
VS26D/M7CA2	169,800円	有	無	有	有	3	24×CD/56K/17"/一太郎Office	マイコンショップ川口
AL20C/TSAAF1	169,000円	無	無	無	無	3	20×CD/12.1"TFT/56K	マイコンショップ川口
MA20C/SZAAA31	159,800円	有	無	有	有	3	20×CD/100BASE	マイコンショップ川口
LB20/30A	158,000円	有	無	有	有	3	56K/10,4"TFT	マイコンショップ川口
VS23D/S7CA2	148,000円	有	無	有	有	3	20×CD/56K/17"クロマクリア	マイコンショップ川口
PC-9821Nr15/S10	139,800円	無	無	無	無	3	10×CD/12.1"TFT(800)	OTTO
VS26D/CXDA2	134,800円	無	無	無	無	3	20×CD/モニタなし	マイコンショップ川口
PC-9821Na12/S10F	129,800円	有	無	有	無	3	6×CD/12.1"TFT(800)/M/PCM	OTTO
PC-9821V166/S5C2	124,000円	無	無	無	無	3	20×CD/33.6Kbps/15"	マイコンショップ川口
AL13C/BSA1	119,800円	無	無	無	無	3	32MB/2.1GB/10.1"TFT(800)	OTTO
PC-9821Nr15/S10	113,000円	有	無	無	有	3	P150/16MB/1GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5D	102,000円	有	無	無	有	3	MMX166/32MB/2GB/15"CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5D	99,800円	無	無	無	無	3	3D/336M/15"CRT/W,E	OTTO
PC-9821Cu16/HA	98,000円	無	無	無	無	3	4連6×CD/33.6Kbps/15"CRT一体型	マイコンショップ川口
PC-98NX MA23C/S5BAA32	90,800円	無	無	無	有	3	MMX233/32MB/2GB/15"CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XC13/S5A2	85,800円	有	無	無	有	3	P133/32MB/1.6GB/15"CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa16/W30	82,800円	無	無	無	無	3	8×CD/PCM/MPEG	OTTO
PC-9821Na7/HC7	79,800円	有	無	無	有	3	P75/48MB/770MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V12/S5RC	69,800円	有	無	無	無	3	15"CRT/PCM/288FAX/95/J	OTTO
PC-9821Xa13/W12	69,800円	無	無	無	無	3	6×CD/Win95	マイコンショップ川口
PC-9821Xa16/W16	69,800円	無	無	無	無	3	6×CD/100TX/MPEG/PCM	OTTO
PC-9821Xa7e/S17	69,000円	無	無	無	無	3	4×CD/17"/Win3.1	マイコンショップ川口
PC-9821Xa16/R16	67,800円	有	無	無	無	3	4×CD/PCM/PCカードスロット/95	OTTO
PC-9821Lt2/7A	59,800円	無	無	無	無	3	32MB(UP済）/720MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Nf/810W	59,800円	無	無	無	有	3	P75/24MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Np540W	59,800円	無	無	無	無	3	22MB/540MB/TFTカラー/音源	イオシス
PC-9821Xa10/C12	59,800円	無	無	無	無	3	4×CD/Win3.1	マイコンショップ川口
PC-9821NX/3	59,000円	無	無	無	無	3	8MB/350MB/10.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Lt/350A	58,000円	無	無	無	無	3	OSなし/表面少しキズ有	マイコンショップ川口
PC-9821Lt/350A	55,800円	無	無	無	無	3	8MB/340MB/TFTカラー/B5	イオシス
PC-9821Xa10/K8	54,800円	無	無	無	無	3	P100/4×CD/Win95	マイコンショップ川口
PC-9821Ne3/3	53,000円	無	無	無	無	3	8MB/340MB/10.1"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ne2/340W	50,000円	無	無	無	有	3	486SX33/13.6MB/HDD 340MB	ワンダーボックス
PC-9821Ne2/340W	49,800円	無	無	無	無	3	12MB(UP済）/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ne2/340	48,000円	有	無	無	有	3	＋メモリ16MB	ビットマップ
PC-9821Cb10/TA	47,800円	有	無	無	無	3	144モデム/TV/MIDI,PCM/95	OTTO
PC-9821AP3/C8W	44,800円	無	無	無	無	3	7.6MB/340MB/2×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Np/540W	44,800円	有	無	無	無	3	5.6MB/540MB/3.5"/9.5"TFT/W3.1	OTTO
PC-9821Ne2	44,000円	無	無	無	無	3	486SX/5.6MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Cx2	42,800円	無	無	無	有	3	P75/16MB/420MB/CRT無し	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne2/250	42,800円	無	無	無	無	3	9.6MB/350MB/TFTカラー	イオシス
PC-9821Ne340	42,800円	無	無	無	無	3	12MB/340MB/TFTカラー	イオシス
PC-9821Cx2	39,800円	無	無	無	有	3	P75/8MB/420MB/CRT無し	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne	38,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/12MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XS/C8W	38,000円	無	無	無	無	3	2×CD/Win3.1	マイコンショップ川口
PC-9801NX/340	37,800円	無	無	無	無	3	1.6MB/340MB/TFTカラー	イオシス

PC-9801NX/C	37,800円	無	無	無	有	3	15MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NX/C	35,800円	無	無	無	有	3	12MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb2/M	35,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/8MB/420MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd	35,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/6MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne	35,800円	無	無	無	無	3	3.6MB/TFTカラー	イオシス
PC-9801NA120/C	34,800円	無	無	無	無	3	3.6MB/120MB/TFTカラー	イオシス
PC-9821Ap2/C9W	34,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/18MB/500MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd	34,000円	無	無	無	無	3	486SX-33/1.6MB/9.5"DSTN	マイコンショップ川口
PC-9801BA3/U2	29,800円	有	無	無	有	3	＋メモリ16MB/CD 8倍速	ビットマップ
PC-9801NS/A	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-33/RAM 1.6MB	イオシス
PC-9801NX/C	29,800円	無	無	無	無	3	486SX/1.6MB/8.9"TFT	マイコンショップ川口
PC-9801NX/C	29,800円	無	無	無	有	3	10MB/250MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As3/U2	29,800円	無	無	無	無	3	3.6MB/3.5"×2/86	イオシス
PC-9821Xp/U8W	29,800円	無	無	無	無	3	5.6MB/270MB/3.5"×1/PCM	イオシス
PC-9821Nd/340W	27,800円	無	無	無	無	3	5.6MB/340MB/9.5"DSTN	OTTO
VERSA33	26,000円	有	無	無	有	3	486-33/8MB/210MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/U8W	25,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/20MB/330MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA/U2	24,800円	無	無	無	無	3	486DX2-40/1.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801NA/C	24,800円	無	無	無	無	3	TFTカラー/リアカバーなし	マイコンショップ川口
PC-9801NS/A	22,800円	無	無	無	有	3	4MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NV	22,800円	無	無	無	有	3	640KB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nm	22,800円	無	無	無	有	3	486DX2-50/2MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX2/U2	22,000円	無	無	無	無	3	486SX-25/1.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9821Ae/U2	22,000円	無	無	無	無	3	486SX-25/1.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801BX/U2	19,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/1.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801N/SX	19,800円	有	無	無	有	3	386SX/1.6MB/HDD 20MB	ワンダーボックス
PC-9801NS/A	19,800円	無	無	無	無	3	8.9"8階調/Type II ×1/拡張B	OTTO
PC-9821As2/U7W	19,800円	無	無	無	無	3	5.6MB/170MB/3.5"×1/86	イオシス
PC-9821Ap2/U2	17,800円	無	無	無	無	3	5.6MB/3.5"×2/86	イオシス
PC-9821Cb 2D	17,800円	有	無	有	無	3	3.5"×2/2×CD/15"一体型	OTTO
PC-9801NS20	16,800円	無	無	無	無	3	386SX-12/1.6MB/20MB	イオシス
PC-9801BX/U2	15,800円	無	無	無	無	3	1.6MB/FDD×2	イオシス
PC-486GR	14,800円	無	無	無	無	3	486DX2-50（ODP交換済）	イオシス
PC-9801BX2/U2	14,800円	無	無	無	無	3	3.6MB/FDD×2	イオシス
PC-9801BX2/U7	14,800円	無	無	無	無	3	3.6MB/120MB/FDD×1	イオシス
PC-9801BA/U6	13,800円	無	無	無	無	3	DX2-40/3.6MB/80MB	OTTO
PC-9821Ae/U2	13,800円	無	無	無	無	3	SX-25/1.6MB/FD3.5×2/PCM,FM	OTTO
PC-9801BX/U2	12,800円	無	無	無	無	3	MS-DOS使用	ワンダーボックス
PC-9801CS5	12,800円	無	無	無	無	3	FDD×2/FM/CRT一体型	イオシス
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3	1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801RA21	12,800円	無	無	無	無	3	640KB/FDD×2	イオシス
PC-9801RX2	12,800円	無	無	無	無	3	640KB/FDD×2	イオシス
PC-9801BX3/U2	11,800円	無	無	無	有	3	486-66/4MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FS/U2	11,800円	無	無	無	無	3	1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9821Ce	11,800円	無	無	無	有	3	6MB/120MB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX3/U2	10,800円	無	無	無	有	3	486-33/4MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	9,980円	無	無	無	無	3	1.6MB/FD/3.5"×1/8階調640	OTTO
PC-9821Xe/U7W	9,980円	有	無	無	無	3	SX-33/5.6MB/210MB/FD3.5	OTTO
PC-9801BX3/U2	9,800円	無	無	無	有	3	486-33/2MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS/U2	9,800円	無	無	無	無	3	640KB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801DX/U2	9,800円	無	無	無	無	3	640KB/FDD×2/FM	イオシス
PC-9801FX/U2	9,800円	無	無	無	無	3	1.6MB/FDD×2/FM	イオシス
PC-98RL2	9,800円	無	無	無	無	3	387DX-20（FPU）/1.6＋8MB増	イオシス
PC-9801BX2/U7	8,800円	無	無	無	有	3	4MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA/U2	8,800円	無	無	無	有	3	486/1.6MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U2	6,800円	無	無	無	有	3	2MB/0MB	ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

VividyVM513SX	54,800円	無	無	無	無	3	4連4×CD/28.8K/Win95/タワー型	マイコンショップ川口

GATEWAY

GATEWAY2000 P5-166	79,800円	無	無	無	無	3	8×CD/17"/Win95	マイコンショップ川口

COMPAQ

ARMADA 1590DT	139,800円	有	有	有	有	1	20×CD/12.1"TFT(800)	OTTO
DESKPRO2000	119,800円	有	有	有	有	1	24×CD/NT4.0 横型	OTTO
PRESARIO 4540-15	115,800円	無	無	無	無	3	56K/SB互換/15"CRT/Word&Excel	イオシス
DESKPRO2000	79,800円	有	有	有	有	1	8×CD/Mil2M/NT	OTTO
LTE5100/M810CD/CT	79,800円	有	無	無	無	3	2×CD/10.4"TFT(800)	OTTO
DESKPRO2620/2500CD	59,800円	無	無	無	無	3	16MB/2.5GB/8×CD/NT	OTTO
DESKPRO6620/2150CDS	59,800円	無	無	無	無	3	Pro-200/32MB/2GB/8×CD	OTTO
DESKPRO4000 5166M2500/CDS	54,800円	無	無	無	無	3	8×CD/VRAM 2MB/タワー型	イオシス
PROLINEA5133	53,800円	有	無	無	有	3	P133/50MB/2GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
DESKPRO5120	40,800円	有	無	無	有	3	P120/32MB/1.1GB/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PRESARIO CDS520	24,800円	有	無	無	有	3	8MB/420MB/CDD/一体型	ユニオンコンピューターネットワーク
CONTURA4/25C	23,800円	無	無	無	有	3	486 8MB/120MB/モデム付	ユニオンコンピューターネットワーク
DESKPRO XE560 M525W	17,800円	無	無	無	無	3	P60/8MB/525MB/Win3.1英語版	OTTO
PRESARIO433	9,000円	無	無	無	無	3	SX-33/8MB/200MB/保証なし	マイコンショップ川口

SHARP

MebiuseNote PC-PJ1	188,000円	有	有	有	有	2	64MB/3.2GB/純製CDドライブ付	ワンダーボックス
MN-7860	184,800円	無	無	無	無	3	20×CD/13.3"TFT	マイコンショップ川口
X68030	174,000円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
MN-360-X16	154,800円	有	無	無	無	3	20×CD/12.1"HCSA(800)56K	OTTO
MN-320-X13	128,000円	無	無	無	無	3	20×CD/33.6K/12.1"DSTN	マイコンショップ川口
PC-A335	88,000円	無	無	無	無	3	11.3"TFT/着脱式CD-ROM	マイコンショップ川口

SONY

PCV-T770MR	229,000円	有	無	有	有	3	CD-R/8×CD/33.6K/17"タワー	マイコンショップ川口
PCG-505GX/4G	208,000円	有	無	有	有	3	56K/10.4"TFT/Win95	マイコンショップ川口
VAIO PCG-505EX/64	198,000円	有	有	有	有	1	64MB/2.1GB/モデム 33.6K	ワンダーボックス
PCG-723/BP	188,000円	有	無	有	有	3	33.6K/12.1"TFT/E&W	マイコンショップ川口

DEC

VenturisFP5100	39,800円	無	無	無	無	3	24MB/1.2GB/4×CD/VRAM 2MB	イオシス
PC-LPx566	30,800円	無	無	無	有	3	VIPER PCI/CDD/SCSI I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク
DECpcXL560	27,800円	無	無	無	無	3	P60/16MB/540MB	OTTO

DELL

XPI-P133ST	99,800円	無	無	無	無	3	PCMCIA/11.3"TFTカラー/W95	OTTO
Optical GXM5166	64,800円	有	無	無	有	3	P166/32MB/1.6GB/CD8	ワンダーボックス
LatitudeXP	54,800円	無	無	無	無	3	外2×CD/DSTNカラー液晶	イオシス
GXMT5166	49,800円	無	無	無	無	3	P166/32MB/2GB/4×CD	OTTO
SP5D60LP8HF	28,800円	無	無	無	有	3	CD(SCSI)＋SCSI I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク

東芝

DynabookSatellite325CDT/4.0	188,000円	有	無	有	有	3	20×CD/12.1"TFT	マイコンショップ川口
DynabookSS3010CT（PAP301JC）	178,000円	有	無	有	有	3	56K/10.4"TFT/Win95	マイコンショップ川口
TECRA530CDT/2.1(PA1247C9)	139,800円	有	無	無	無	3	10×CD/12.1"TFT(XGA)/288M	OTTO
LibrettoSS1000CTA(PAL100JB)	122,000円	有	有	有	有	1	6.1"TFT(VGA)/W95/アプリあり	OTTO
INFINIA7160J1	98,000円	無	無	無	無	3	8×CD/33.6K/15"	マイコンショップ川口
satellitePro420CDS/810(PA1225JS)	89,800円	無	無	無	無	3	6×CD/11.3"DSTN(800)/SB/Ir	OTTO
Libretto60CTA(PA1252JA)	79,000円	有	無	有	有	3	6.1"TFT/Win95	マイコンショップ川口
Libretto50CTA	67,000円	有	無	無	有	3	P75/16MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
Libretto50CT(PA1237C9)	64,800円	有	無	無	無	3	P75/16MB/800MB/6.2"TFT	OTTO
Libretto30CT	54,800円	有	無	無	有	3	486-100/20MB/450MB	ユニオンコンピューターネットワーク
Libretto30CTA(PA1236CA)	49,800円	無	無	無	無	3	6.1"TFT/Win95	マイコンショップ川口
J-3100PV2	19,800円	無	無	無	有	3	486-100/16MB/700MB	ユニオンコンピューターネットワーク
J-3100PV2	16,800円	無	無	無	有	3	486-100/16MB/350MB	ユニオンコンピューターネットワーク

日本ヒューレットパッカード

D3993A	69,800円	有	無	無	無	3	MMX200/16MB/3.5"×1 FDD	OTTO

Panasonic

FS-A1ST	47,800円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FS-4700F	17,800円	有	無	無	無	3	取説1冊/MSX2（FD付）	情報ハウス
FS-1300	5,000円	無	無	無	無	3	MSX1（FDなし）	情報ハウス

日立

ペルソナ HPW-200JC	56,800円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FLORA PC-1010-NE55L5	27,800円	無	無	無	無	3	10.5"DSTNカラー/10Base(T)	OTTO
FLORAPC-1010	27,800円	無	無	無	有	3	P100/24MB/1GB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-3010-CU54A5	19,800円	無	無	無	無	3	8MB/340MB/9.5"DSTNカラー	OTTO

富士通

FMV-S II 201	168,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMV-S62653	158,000円	有	無	有	有	3	24×CD/56K/15"	マイコンショップ川口
FMV-S II 1651	128,000円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
FMV53NPW5	119,800円	無	無	無	無	3	16MB/1.3GB/12.1"TFT(800)	OTTO
FMVS52373	119,800円	有	無	有	無	3	24×CD/56K/17"/W,E	OTTO
FMV-SE271	119,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMVM52051	99,800円	有	無	有	無	3	24×CD/33K/SB/一太郎	OTTO

FMV53NAWL5	97,800円	無	無	無	無	3	4×CD/11.3"TFT(800)	OTTO
FMV-5166D8M	74,800円	無	無	無	無	3	100BASE-TX/VRAM 2MB/USB	イオシス
FMV57NATJ2	69,800円	無	無	無	無	3	2×CD/10.4"TFTカラー	OTTO
FMV5DSE253	69,800円	有	無	無	無	3	P133/16MB/1.2GB/6×CD/15"	OTTO
FMV50NLWH5	59,800円	有	無	無	無	3	16MB/810MB/10.4"TFT(800)	OTTO
FMV-433N/T2	37,800円	無	無	無	有	3	486-33/20MB/340MB/TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV513D6C5	37,800円	無	無	無	無	3	6×CD/セカンドキャッシュ(256K)	OTTO
FMV-43NS1E1	35,800円	無	無	無	有	3	486-33/20MB/340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV-433N/T2	29,800円	無	無	無	無	3	12MB/320MB/TFTカラー液晶	イオシス
FMV-46CES3C	24,800円	無	無	無	無	3	2×CD/14"	マイコンショップ川口
FM-TOWNS マーティー	17,000円	有	無	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

三菱電機

apricotMS660/NB1	148,000円	有	有	有	有	3	17"モニタセット/ワード・エクセル	ワンダーボックス
apricotMJ660-F2C32	129,800円	有	無	有	有	3	8×CD/33.6K/17"	マイコンショップ川口

モデム

アイ・オー・データ機器

DFML-K56F	9,800円	有	有	有	有	3	56Kbps/DOS/V・98・Mac	ワンダーボックス

aiwa

PV-8W3360	6,000円	有	無	有	有	3	PC-98・DOS/V用	情報ハウス

東芝

PCMCIA/FAX336	7,800円	有	有	無	有	3	PCカード モデム	ワンダーボックス

富士通

MS288FB2	4,000円	有	無	無	無	3	288k	ワンダーボックス

Logitec

LPM-FM288-MAC	8,000円	有	無	有	有	3	Mac対応モデム	ワンダーボックス

ハードディスク・ドライブ

ICM

LX-540	9,800円	無	無	無	有	3	340MB＋98用 I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク

WESTERN DIGITAL

AC33200	12,000円	有	無	有	有	3	IDE 3.2GB	情報ハウス

NEC

HD-350M	11,800円	無	無	無	無	3	350MB/98ノート用	イオシス
内蔵SCSI 100M	8,800円	無	無	無	無	3	FA・FS・FX 内蔵用 SCSIボード付	イオシス
内蔵SCSI 40M	4,800円	無	無	無	無	3	FA・FS・FX 内蔵用 SCSIボード付	イオシス
内蔵SCSI 40M	4,800円	無	無	無	無	3	DA・RA21等内蔵用	イオシス

MELCO

DNN-500	13,800円	無	無	無	無	3	500MB/98ノート用	イオシス

Logitec

LHD-NS80J	7,800円	無	無	無	無	3	80MB/98ノート用	イオシス

フロッピーディスク・ドライブ

NEC

外付 8インチFDD 2ドライブ	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
外付 3.5インチFDD 2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス
外付 5インチFDD 2ドライブ	11,500円	無	無	無	無	3		イオシス

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDG-TX4	12,800円	無	無	無	無	3	ACケーブル付属	イオシス

ICM

CD-910SCIN	6,800円	有	無	有	有	3	外付 6倍CD/98用 I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク

SONY

PCG-CD5	23,800円	有	無	有	有	3	VAIO用	ユニオンコンピューターネットワーク

MELCO

CDS-S24	24,800円	無	無	無	無	3	ACケーブル付属	イオシス
CDI-16FB	5,500円	有	無	無	有	3	16倍速CD-ROM（IDE）	情報ハウス

MOドライブ

Logitec

LMO-P643HV/P5	44,800円	有	有	有	有	1	DOS/V・NX・98	ワンダーボックス

その他の外部記憶装置

EPSON

EZ/110A	11,800円	有	有	有	有	3	DOS/V・98・Mac	ワンダーボックス

デジタルカメラ

Kodak

DC-50ボーナスパック	16,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

ディスプレイ

IDEXON

MF-8217J	29,800円	無	無	無	無	3		OTTO
MF-8617ES	29,800円	無	無	無	無	3		OTTO
MF-8515B	19,800円	無	無	有	無	3		OTTO

IBM

P50モニタ(6553-503)	27,800円	有	有	有	有	1	15"マルチ	OTTO
5574-N17	19,800円	無	無	無	無	3	0.28mm/30K～60Khz	OTTO
5574-S15	17,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ/スピーカー付	OTTO

飯山電機

MF-8615A	15,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-KM172	29,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-KM172	29,800円	無	無	無	無	3	1024×768/2列 15P	イオシス
DV15A1	28,800円	有	有	有	有	1	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
KM172	21,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151	19,800円	無	無	無	無	3	1024×768/2列 15P	イオシス
PC-KM153R	19,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ/0.28mm/D-SUB15ピン	OTTO
KM153	18,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD1521	8,980円	無	無	無	無	3	15"ノーマル/0.31ピッチ/640×400	OTTO
PC-TV353	7,800円	無	無	無	無	3	TVチューナー/ビデオ入力可	イオシス
PC-KD881	5,800円	無	無	無	無	3	15"ノーマル/0.28mm/チルト	OTTO
PC-KD882	4,980円	無	無	無	無	3	15"ノーマル/0.31mm/チルト	OTTO
PC-KD854n	4,800円	無	無	無	無	3	14"CRT/98用/0.39	イオシス
PC-KD853	4,200円	無	無	無	無	3	14"CRT/98用/0.31	イオシス

OLYMPUS

C-820L	38,800円	有	有	有	有	3	接続キット付	ワンダーボックス

東芝

PV-2005JA	26,800円	有	有	有	有	2	15"オートスキャン	ワンダーボックス

NANAO

Flexscan 55F	39,800円	無	無	無	無	3	17"マルチスキャン/BNC	OTTO
FlexScan T567	37,800円	無	無	無	無	3	17"ColorDataDisplay	OTTO
FlexScan52F	29,800円	無	無	無	無	3	17"カラー/1280×1024	OTTO

ビクター

GD-M15	12,800円	無	無	無	無	3	HC90/95用/ケーブル付	情報ハウス

日立

CM1587MJ	23,800円	有	有	有	有	1	15"マイコン制御プリセット機能付	OTTO

富士通

FMV-DP977	51,800円	有	有	有	有	1	17"トリニトロン	ワンダーボックス
DP84X1	17,800円	無	無	無	無	3	1024×768/3列 15P	イオシス

MAG

MX17S-II	35,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ/0.25mm/トリニトロン	OTTO
MXE17S	29,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ/0.26mm/トリニトロン	OTTO

三菱電機

RD21Z	79,800円	無	無	無	無	3	21"マルチスキャン	OTTO
RD17MX	41,800円	有	有	有	有	1	17"ダイヤモンドスキャン	OTTO
RD17V	39,800円	無	無	無	無	3	3列 15P/ダイヤ	イオシス
RD17GX	32,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ/ダイヤモンドトロン	ユニオンコンピューターネットワーク
RD17S	29,800円	無	無	無	無	3	17"マルチスキャン	OTTO
RD17Y	29,800円	無	無	無	無	3	1280×1024/2列 15P	イオシス

プリンタ

NEC

MultiWriter2200EX	99,800円	有	有	有	有	1	A3対応レーザープリンタ	ワンダーボックス
PC-PR201MX	49,800円	有	有	有	有	1	USB対応ドットインパクト	ワンダーボックス
PC-PR201/65LA	25,800円	無	無	無	無	3	15"ドットインパクト/カラー対応	イオシス
PC-PR201/63A	22,800円	無	無	無	無	3	15"ドットインパクト/カラー対応	イオシス
PC-PR201/65	22,800円	無	無	無	無	3	PR系/15"ドットインパクト	イオシス
PC-PR201/80R	18,800円	有	有	有	有	1	シリアルドットプリンタ	ワンダーボックス
PICTY80L	18,800円	有	有	有	有	1	DOS/V・PC98	ワンダーボックス
PC-PR201X	15,800円	無	無	無	無	3	15"ドットインパクト	イオシス

EPSON

HG-4000	24,800円	有	有	有	有	1	シリアルドットプリンタ	ワンダーボックス

SHARP

CZ-8PCI	12,000円	有	無	無	有	3	X1/X68000用	情報ハウス
CZ-8PG1	9,800円	無	無	無	無	3	X68用	イオシス

Panasonic

FS-PC1	16,800円	有	無	無	有	3	MSX用	ユニオンコンピューターネットワーク
HBP-F1C	9,800円	有	無	無	有	3	MSX用	ユニオンコンピューターネットワーク

スキャナ

EPSON

GT-5500ART	18,800円	有	有	有	有	3	Mac対応	ワンダーボックス

インターフェース

NEC

PC-9801-86	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3		イオシス

ODP／メモリ

Intel

387DX-20	1,800円	無	無	無	無	3		イオシス

MELCO

EDA-8000	11,800円	無	無	無	無	3	DA・RA21内蔵用	イオシス
RCD-8000	8,500円	無	無	無	無	3		イオシス
EDA-4000	5,800円	無	無	無	無	3	DA・RA21内蔵用	イオシス
EMJ-4000	5,500円	無	無	無	無	3	汎用（Cバス）用	イオシス
RCD-4000	4,800円	無	無	無	無	3		イオシス

Logitec

72P パリ付 70ns 16M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
72P パリ付 70ns 8M	4,500円	無	無	無	無	3	2枚	イオシス

MIDI音源

NEC

PC-9801-86	10,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

その他

アイ・オー・データ機器

GA-PVR3D4/PCI	5,800円	有	無	有	有	3	POWER VR	ユニオンコンピューターネットワーク

ASCII

TurboSTICK X	5,000円	有	無	有	無	3	MSX/X68000用	情報ハウス

キュービジョン

WaveStar	10,000円	有	無	有	有	3	WIN/98両用サウンドボード	情報ハウス

SONY

HBI-V1	9,000円	有	無	有	有	3	MSXビデオデシタイザー	情報ハウス

東芝

PCCADPM1	8,800円	無	無	無	有	3	Libretto用PCカードアダプタ	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

FMT-KB105	6,000円	無	無	無	無	3	TOWNS用キーボード（テンキー有）	情報ハウス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〠101-0041　東京都千代田区神田須田町2-2 ITCビル4F　☎03-5256-5001
■情報ハウス：〠228-0024　神奈川県座間市入谷4-15-2-307　☎0462-57-1605
■マイコンショップ川口：〠332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25　☎048-222-8655
■ビットマップ：〠350-0222　埼玉県坂戸市清水町46-40-103　☎0492-89-2369
■イオシス：〠556-0005　大阪市浪速区日本橋5-14-13　☎06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〠556-0005　大阪市浪速区日本橋4-15-23　☎06-644-0554
■ワンダーボックス：〠984-0805　宮城県仙台市若林区南材木町34　☎022-227-4681

連載
第2回

海外PCゲーム事情

…対戦ゲームをさくさく楽しんでみませんか？…



by オシュネー明子

P&A
www.panda-co.jp

ケーブルテレビ（CATV）というと，イコール「電波障害地域」というように，なんとなく暗い？イメージがありましたが（実際には衛星放送も含めて，いろいろなチャンネルがあるんです），ここにきて「インターネットのプロバイダーになる」ことで一躍時代の最先端に飛び出してきました。



◀担当のケーブルネット埼玉・奥垣さん。「SiNサーバーでお待ちしてます！」

ゲームマニアの強い味方，ケーブルテレビの登場！

ケーブルテレビ局は，各家庭にケーブルを引くことによって電波を配信しますが，このケーブルをデータ通信に使おうというのが話の発端です。一般的に敷設されている同軸ケーブルは，もともとデータ通信用ではないので，一般家庭から出るノイズを拾ってしまい，データ通信には適しません。光ケーブルを使えばぜんぜん問題はないのですが，敷設しなおすとかなりのコストになってしまいます。

そこで登場したのが，ノイズに強いケーブル・モデム。既存のケーブルをなるべく使いながらデータ通信を可能にするということで，CATV局へインターネット・プロバイダーとしての道を開くのに一役買いました。

オンライン・ゲームとCATVのステキな関係

CATVインターネットの売りの一つが，まずなんといっても電話代金がかからないこと。よくインターネットは「タダ」という言いかたをしますが，プロバイダーとの契約料金が月額固定であったとしても，つながっている間は電話料金が随時課金されているわけで，決して無料ではないのです。

とくにネット・サーフィンもさることながら，ゲームをやりはじめると，なんと時間のたつのが速いこと。1～2時間はあっという間に過ぎてしまい，電話料金の請求書を見て愕然とすることになるわけです。

この点アメリカでは，なぜこれほどまでに，オンライン・ゲームが多くプレイされているかというと，やはり市内通話料金が固定制になっている（ところが多い）ということもその一因といえるでしょう。実際，日本でも夜11時の「テレホーダイ」時間にはいると，ぐっとオンラインに進出する人数が増えてきます。

しかし「テレホーダイ」時間になると，今度はまず電話がつながらない。つながっても速度が遅くて，ネットサーフィンいわんやアクション・ゲームをやろうなんて思った日には，弾を撃ってから相手に届くまで時間がかかりすぎて，ゲームにならないのが現状です。

そこで，これらの問題を一挙に解決してくれるのが，ゲームマニアなら注目してほしいCATVということになるのです。まず電話料金がいらないわけですから，心行くまでゲームを楽しめます。スピードに関しても，CATV局内であれば，LAN接続と同じような感じでさくさくと対戦することができるようになるわけです。

ケーブルネット埼玉

というところで，先月号で紹介したSiNのサーバーを，実際に立ち上げているCATV局がありますので，紹介しましょう。

ケーブルネット埼玉（サービスエリア：

SiNサーバー

現在ケーブルネット埼玉には，SiNのデモ版とフル・バージョンの両方のサーバーが立ち上がっています。ただしバージョンは1.01に設定してありますので，手持ちのゲームが1.0の場合には，まずバージョン・アップをしてからアクセスしてみてください。

ちなみにデモ版サーバーでは，1.01に新しく付属してきたParadoxという対戦レベルが立てられています。このレベルは天地左右があってないような感じで，自分の立っているところから見れば足下が床，上が天井になるのですが，天井には天井を床とする人が立っている（ぶらさがっている？）というように，それぞれのプレイヤーが重力方向に向かって描かれています。コンピュータ技術を非常にうまく使ったレベルで，最初はとまどいますが，対戦してみてもおもしろいレベルなので，試してみてくださいね。

SiNサーバーアクセス方法

まずゲームを起動して，メインメニューより，

1. GAMEを選択
2. MULTIPLAYERを選択
3. MULTIPLAYER SETUPを選択
4. User Nameを入力
5. JOIN MULTIPLAYER GAMEを選択
6. SERVER ADDRESS BOOKを選択
7. 一番上の空欄にサーバのアドレスを入力
8. サーバーが表示されたらそれを選択。

詳細についてはケーブルネット埼玉のホームページへ

http://www.cablenet.ne.jp

また他サーバーアドレスは，以下のページの

埼玉県　川口市・戸田市・鳩ヶ谷市)

サービスのスタートは98年10月ですが，立ち上げ当初からインターネット・サービスを念頭においていたところが，他のCATV局とはちがうところでしょうか。SiNサーバーは，ゲーム発売日の98年11月20日から始動しています。

「会員様向けコンテンツとして立ち上げましたが，国内にSiNサーバーが1台もなかったので，会員様以外にも無料開放しています。従来のパソコンの3Dゲームにはなかった主人公に感情移入しやすいSiNで，マルチプレイを始めた人が多数いらっしゃるようです。また，会員は弊社のホームページよりSiNのデモ版を高速ダウンロードができます。週末には日本はもとより世界各国の人たちが弊社のSiNサーバーでプレイしています」というのは担当の奥垣さんのお話。

とくに30MBのデモ版が，1分足らずでダウンロードできるのは，CATVの強みです。

実際どうなんでしょう？

CATV内でプレイした場合と，外からアクセスした場合で，実際どのくらいのスピード差が出るものなのでしょうか？ということで奥垣さんにスピードを計測してもらいました。

スピード(ping：ピング)値は刻々と変化するので，表記しているのは平均値ですが，外部からのユーザーは，契約しているプロバイダーによってもかなり値が異なってくるということです。速い人だとping300msec台，遅い人になると600msecを超えるということです。

検証

同じコンピュータを使用し，2週にわたり土曜日の同じ時間帯で，CATV内と自宅よりインターネット経由で接続した結果を比較。

<使用機材>：自作互換機
CPU：AMD　K6-PR233
メモリ：EDO　128MB
VGA：クリエイティブ　VooDoo banshee
pci・モデム：アナログモデム33.6kb/s　/
ケーブルモデム・ISP：市内にAPを持つ全国規模の大手ISP／ケーブルネット埼玉

結果

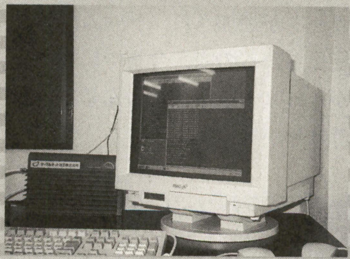
●土曜日PM9:00頃
ケーブルネット埼玉の加入者(CATV構内)
……ping：80〜90msec
外部からのアクセス
……ping：600〜700msec
●平日PM4:00頃……ping：30msecぐらいで安定。
●自宅から33.6kb/sモデムで接続する場合，ping値の変化の幅が大きく，一瞬で100msec変化してしまうことも。

「ケーブルモデム経由では旗取りマッチで1位を2回ほど取れましたが，自宅からのアクセスでは惨敗でした」という奥垣さんの言葉のように，ping差がこれだけあると，当然速いほうが勝つチャンスは増えるというのも事実です。

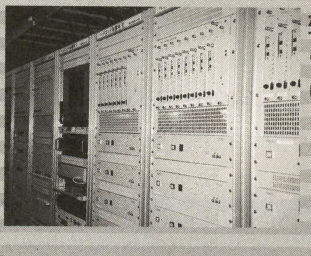
しかし以前『Quake』の開発元であるid Software社を訪問したときに，「社内にあるサーバーにアクセスすればpingは70〜80ですが，これでもやはりうまい人には勝てない」と言われたことがあります。まあ，一般ゲームマニアにとって，スピードは大きな味方にはちがいありませんが。

アクション・ゲームの場合，pingが200くらいだと快適に遊べますが，500以上だとスピード差で負けることしばしば。1,000を超えるときついものがあります。CATVの場合，地域が限定されてしまうため，実際に住んでいる地域にCATVインターネット・サービスがあるかどうかがネックとなってきますが，もしCATV網が届いている場合には，「ゲームサーバーを置いてほしい！」と一声かけてみると願いがかなうかも？！

ちなみにマイ・テレビ（東京都立川市他），大阪ケーブルテレビ（大阪府大阪市），京阪ケーブルテレビジョン（大阪府枚方市他）では，新年早々にもKaliサーバーをはじめとするゲーム・サービスがスタートするとのこと。区域内にお住まいの人はもうしばらくお待ちください。



◀これが噂の？　SiNサーバー，モニタの隣の黒い箱がケーブル・モデムだ。運営は（有）ポイントファイブコミュニケーションズが行なっている(info@point5.co.jp)



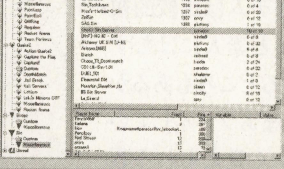
◀CATVのヘッドエンドがずら〜り



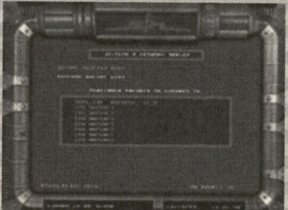
◀v1.01付属の対戦レベルParadox。天井に人が張り付いているのがわかる？



◀SiNサーバーはちなみに一番左のマシン。近いうちにもう1台増える予定



◀KaliからTCPボタンを押すと，ほらこんなにたくさんのSiNサーバーが

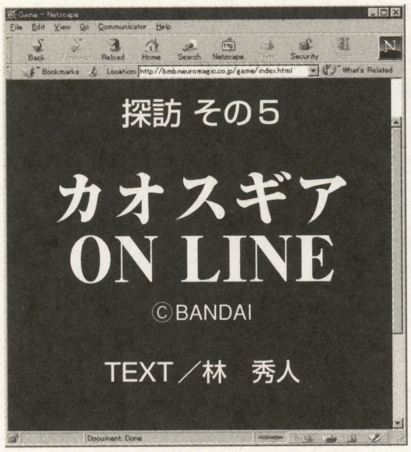


◀ここにIPアドレスをいれる

SiNサーバー・リストでチェックしてみてください。ちなみに頭が210.…からはじまっているアドレスが日本国内のものです。
http://www.panda.co.jp/Sin/Sin.htm

Kaliを使ってみよう

KaliはIPX対応の対戦ゲームをインターネットで可能にするソフトですが，『SiN』や『Quake』などのTCP/IP対応ゲームでは，ウィンドウ下の[TCP]ボタンを押すと，サーバー情報を拾ってきてくれます。ここで現在のpingや参加人数を確認，めぼしいサーバーをクリックするだけで，対戦の真っただなかに放り込まれてしまいます。詳細は
http://www.panda.co.jp/products/kali/kali.htm



魔術師アールの インターネットに存在する秀作フリーソフトを訪ねて歩く

Free Network Game探訪

インターネットには，無料で遊べるゲームというものが多数存在します。このコーナーは，そんな無数のフリー・ネットワーク・ゲームの中から，とくにおもしろいサイトを厳選し，その魅力を紹介していくコーナーです。

カードゲーム・ファン垂涎の本格サイト！

いやぁ毎日寒い日がつづくのう。ひと月のご無沙汰じゃったが，みなは健勝でおるかな？　わしは……まぁ毎度のことなんであらためて言うことでもないんじゃが，恥ずかしながら相変わらず元気でゲームに励んでおるぞい。

最近では，このページを読んだという読者とも知り合いになってのう。時には，以前紹介した『東風荘』で麻雀なども一緒に打ったりしておるんじゃ。じつにありがたいことじゃと思っておるし，またこうした出会いはかけがえのないもんじゃな。わしは，けっこういろんな対戦ゲームのサイトにも顔を出しておるので，見かけたら遠慮なく声をかけてくれい。ともにゲームを楽しもうぞ。

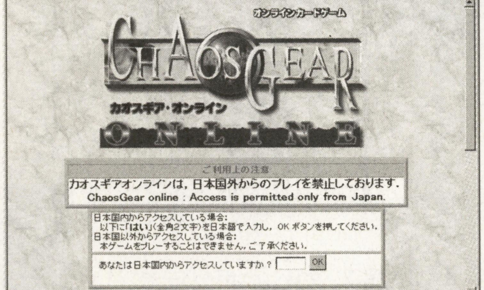
さて，今回紹介するサイトじゃが，これは前回でもちらりと予告しておいた『カオスギア　ON LINE』というゲームじゃ。提供も前回と同じバンダイじゃな。ふた月連続でカードゲームの紹介ということで，興味のない者には申し訳ないんじゃが，これがまた，先月同様，いいデキなんじゃよ。これを紹介せんとあってはファンの者たちに怒られるでなぁ。この際，興味のない者もカードゲームをはじめてみてはどうじゃろか？

手応え十分の高難易度！

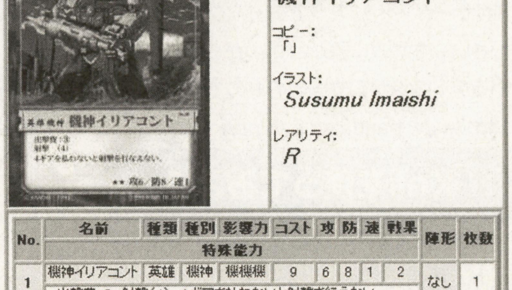
さてカードゲーム・ファンであれば『カオスギア』と聞いて，ピーンとくるかもしれんが……そうなんじゃ。このゲームは，もともと，バンダイが発売している実在のトレーディング・カードなんじゃな。今回紹介する『～ON LINE』は，その名のとおり「カオスギア」のインターネット版というわけで，本来のセットから使用可能なカードを抽出して，無料で遊べるようにしたものなんじゃ。それだけに，ゲーム・システムは比較的複雑で，ちょっと素人にはむずかしいと感じるところもあるかもしれんが，まぁプレイしているうちに，すぐ覚えられる程度のもんじゃ。逆に言えば，こちらは無料なわけじゃから，未経験者は，まずここで体験してみて，おもしろかったら本来のトレーディング・カードに手を出してみるというのも悪くないじゃろうな。

さて，肝心のゲーム内容じゃが，これは，いわゆるトレーディング・カード・ゲームの手順と一緒で，手持ちのカードを組み合わせてデッキを組み，それを使って他のプレイヤーと戦っていくという仕組みじゃ。その戦闘に勝利すると「ビーコイン」という通貨がもらえるので，これを集めて新たなカードを買い，そうしたら，またデッキを調整して……とまぁ，この繰り返しじゃろうか。

ちなみにこの1月からは，新たに使用可能なカードが追加され，ゲーム・バランスが変更されるので，今までに集めたカードが一旦リセットされるんじゃ。新規参入者は今がチャンスじゃ！



▲プレイヤー上限1万人という人気サイト。オートバトル・システムを採用しているので，本格的な設定でありながら手軽に楽しむことができる



No.	名前	種類	種別	影響力	コスト	攻	防	速	戦果	陣形	枚数
	特殊能力										
1	機神イリアコント	英雄	機神	機機機	9	6	8	1	2	なし	1
	出撃費:3　射撃(4)　4ギアを払わないと射撃を行えない										

▲使用されているカードは，本家『カオスギア』のもの。この1月からは『カオスギア2』のカードも組み込まれ，さらにパワーアップする

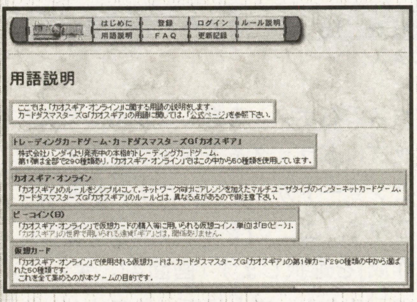
カオスギア　ON LINE

製作・運営：バンダイ　　URL=http://chaos.channel.or.jp/

さて，ここでは実際に，どのような手順でゲームが進行していくか説明しようかの。ただし，攻略は一切ナシじゃ。カードゲームは，実際にデッキを組んで戦ってみて，それを改良していく過程が楽しいものじゃからな！

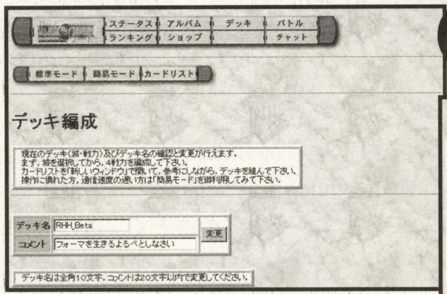
アドバイスとしては，このゲームは本家「カオスギア」とちがって，戦闘が自動になっておるゆえ，デッキの組みかたに勝敗のすべてがかかっておるという点じゃな。初心者諸君は，先輩のデッキを参考にすると近道になるかもしれんぞ。

ポイント１



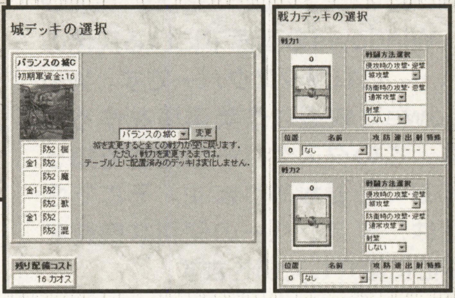
▲まずはルールを熟読しよう。システムが比較的複雑なので，デッキの組みかたなどを正確に把握しておいたほうがよい

ポイント２

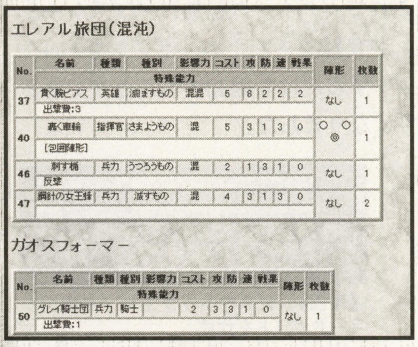


▲ルールを把握したら，最初に配られたカードと初期資金で購入したカードを組み合わせてデッキを構築する

▼デッキは「城デッキ」と「戦力ユニット」の組み合わせで構成される



ポイント３



エレアル旅団(混沌)

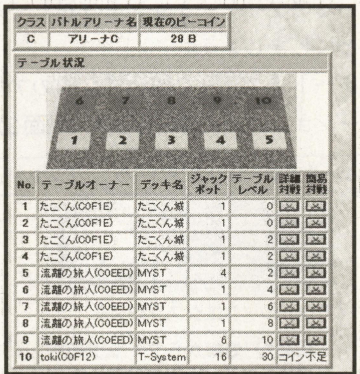
No.	名前	種類	種別	影響力	コスト	攻	防	速	戦果	陣形	枚数
	特殊能力										
37	食く腕ピアス	英雄	潮ますもの	混混	5	8	2	2	2	なし	1
	出撃費:3										
40	轟く車輪	指揮官	さまようもの	混	5	3	1	3	0	○　○　◎	1
	[包囲陣形]										
46	刺す桶	兵力	うつろうもの	混	2	1	3	1	0	なし	1
	反撃										
47	鋼針の女王蜂	兵力	滅すもの	混	4	3	1	3	0	なし	2

カオスフォーマー

No.	名前	種類	種別	影響力	コスト	攻	防	速	戦果	陣形	枚数
	特殊能力										
50	グレイ騎士団	兵力	騎士		2	3	3	1	0	なし	1
	出撃費:1										

▲カードリストで所有カードを確認。最初のうちは，手持ちの強いカードをもっとも多く利用できる城デッキを選択するのが無難かも

ポイント４



クラス	バトルアリーナ名	現在のビーコイン
C	アリーナC	28 B

No.	テーブルオーナー	デッキ名	ジャックポット	テーブルレベル	詳細対戦	簡易対戦
1	たこくん(C0F1E)	たこくん城	1	0		
2	たこくん(C0F1E)	たこくん城	1	0		
3	たこくん(C0F1E)	たこくん城	1	2		
4	たこくん(C0F1E)	たこくん城	1	2		
5	流離の旅人(C0EED)	MYST	4	2		
6	流離の旅人(C0EED)	MYST	1	4		
7	流離の旅人(C0EED)	MYST	1	6		
8	流離の旅人(C0EED)	MYST	1	8		
9	流離の旅人(C0EED)	MYST	6	10		
10	toki(C0F12)	T-System	16	30	コイン不足	

▲デッキが完成したらバトル・アリーナへ。ランク分けされているので初心者でも安心だ

ポイント５



▲戦闘を繰り返してビーコインがたまったらバーチャル・カードダスでカードを購入！

おすすめゲーム募集！

今月のFreeNetworkGame探訪，いかがだったじゃろうか。

カードゲーム初心者にも楽しんでもらえたら幸いじゃな。

ところで，このコーナーも，わしのお気に入りサイトだけどんどん紹介してもどうかというわけで，ぜひ，読者の諸君も参加してもらいたい。なにか情報を持っておったら，ぜひ教えてほしいんじゃ。どんな小さなサイトでもかまわんので，少しでも光るものがあったら，遠慮なく投稿してくれい。投稿はハガキや封書だけではなくE-MailでもOKじゃからな！　待っておるぞ!!

なお投稿の条件は，かならずそのゲームが「無料で楽しめること」この一点のみ。〆切などはとくに定めておらんので，いつでも投稿してもらってかまわんぞい。あわせてプレイした感想なども聞かせてもらえるとうれしいのう！

魔術師アールのメール・アドレス

rhh@alles.or.jp

お便りの宛先

〒141-8715

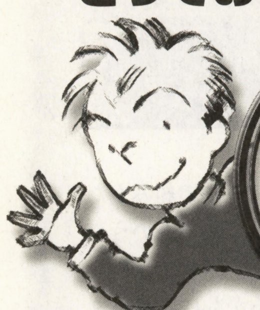
東京都品川区東五反田1-11-15

電波新聞社

マイコンBASICマガジン編集部

「FreeNetworkGame探訪」係

とっておきのWindows98操作方法をキミに伝授！



超入門 ゼロから学ぶ Windows98

ウィンドウズ

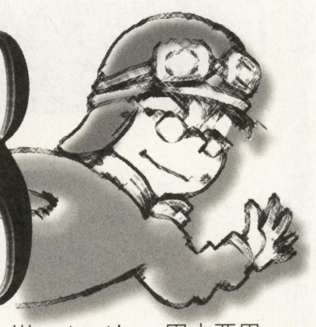
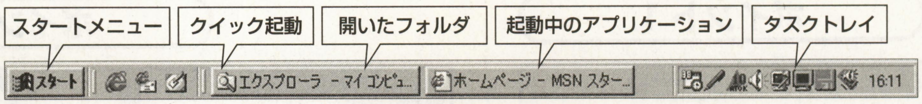


Illustration 田中亜里

～第5回～ タスクバーをカスタマイズしてオリジナル・デスクトップを作ろう

Windowsの画面下にいる灰色のバー。これがタスクバーです。Windowsで快適な作業環境を作るには，このタスクバーの機能を知っておく必要があります。そこで今回は，タスクバーの便利な機能を中心に紹介していきます。



《画面1》Windows98のタスクバー

タスクバーって何？

Windows95から継承されているタスクバー（画面1）。ここには，アプリケーションの起動やWindowsのさまざまな設定作業を行なうときに使用するスタートボタン，よく利用するアプリケーションの起動ボタン，現在実行中のアプリケーション，現在開いているフォルダ（ウィンドウ）がボタンの形で表示されています。さらに右側には，現在常駐中の（Windows起動時から自動的に実行される）プログラム，時計などが配置されているタスクトレイがあります。

ふだんは，最小化したフォルダを元のサイズにもどしたり，使っているアプリケーションを切り替えたりするのに使っているわけですが，実はもっとおもしろい機能が搭載されています。

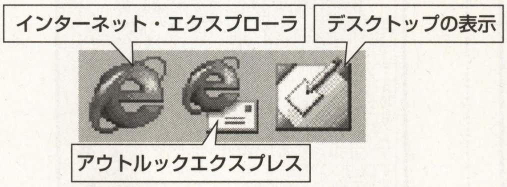
最初から登録されているアイコンは？

Windows98を導入した直後，タスクバーにはいくつかのアイコンが登録されています。これは，『インターネット エクスプローラ』と『アウトルック エクスプレス』，『デスクトップの表示』の起動ボタンです（画面2）。このアイコンが登録されている部分は，『クイック起動』（またはQuick Launch）という名前が付いています。その名のごとく，ここにはアプリケーション・ファイル，またはショートカットをドラッグ＆ドロップすることで，1回のクリックでアプリケーションを起動するボタンを登録することができるのです。

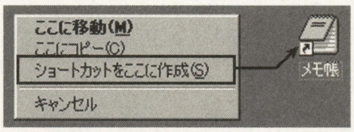
ためしに，スタートメニューに登録されているアプリケーションを登録してみることにしましょう。

スタートメニューを開いて目的のアプリケーションのアイコンを選択（画面3）。マウスの右ボタンを押しながら，デスクトップにドラッグ＆ドロップします。するとショートカット・メニューが表示されるので，ここで[ショートカットをここに作成]を選択します（画面4）。さらに，このデスクトップ上にできたアイコンをクイック起動にマウスの左クリックを押しながらドラッグ＆ドロップします（画面5, 6）。後は，デスクトップ上のアイコンは消してもかまいません。

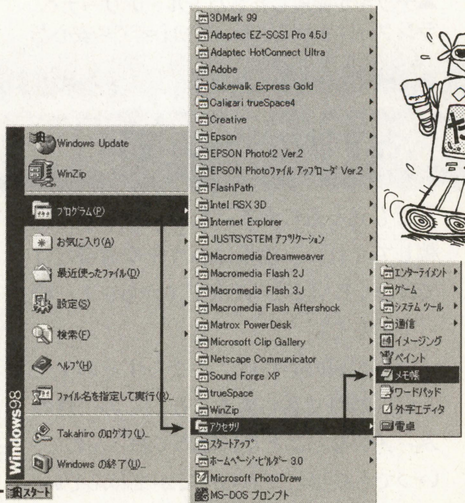
これで，クイック起動にアプリケーションが登録できたため，ボタンを1回クリックするだけで起動することができるようになりました。



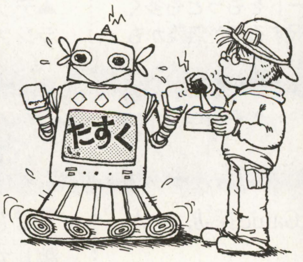
《画面2》最初からクイック起動に登録されている三つのアイコン

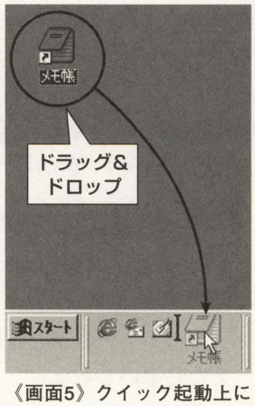


《画面4》デスクトップ上にメモ帳のショートカットを作成

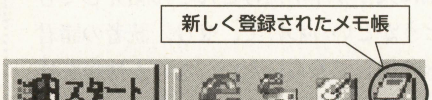


《画面3》スタートメニューを開いて，メモ帳を選択

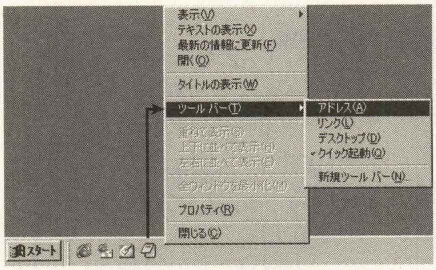




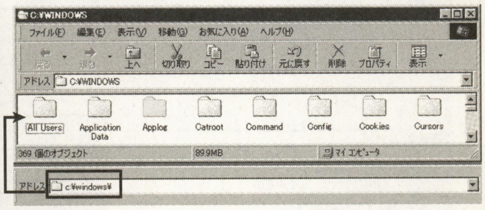
《画面5》クイック起動上にショートカット・アイコンをドラッグ＆ドロップ



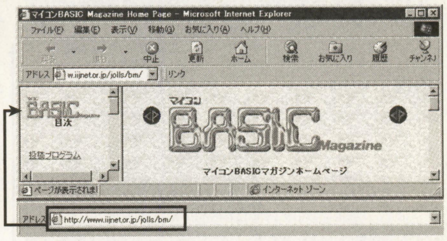
《画面6》クイック起動にメモ帳が登録されたところ



《画面7》アドレスバーを追加する方法



《画面8》アドレスバーでローカル・ハードディスクを呼び出したところ



《画面9》URLアドレスを入力してベーマガ・ホームページを呼び出したところ

アドレスバーを使いこなせ

さて，先ほどQuickLaunchフォルダを示す長いディレクトリ名がありましたが，あのようなハードディスク上の場所が最初から特定できている場合に使える機能がアドレスバーです。

アドレスバーは，タスクバーを右クリックすることで表示されるショートカット・メニューから［ツール バー］～［アドレス］を選ぶことで簡単に追加することができます（**画面7**）。

タスクバーにはエクスプローラのようなアドレスバーが追加されるので，そこに先ほどのようなディレクトリ名を打ち込めば，そのディレクトリを開いた状態で新たにエクスプローラが起動します（**画面8**）。

もちろん，Windows98からは，エクスプローラとインターネット エクスプローラが機能的に統合されたため，ここにURLアドレスを打ち込めば，インターネット エクスプローラが自動的に起動し，目的のホームページへ自動的に接続してくれます（**画面9**）。

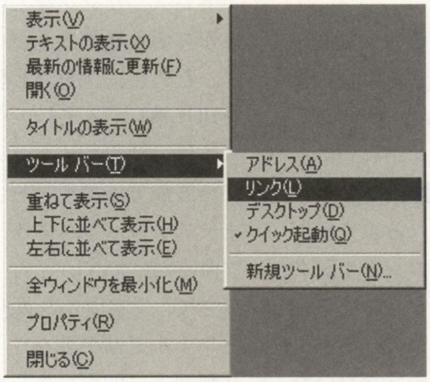
リンクを使って らくらくファイル管理！

続いてタスクバーにリンクバーも追加してみましょう（**画面10**）。このリンクバーはタスクバー専用ではなくて，インターネット エクスプローラのリンクと共有になっています。ですから，インターネット エクスプローラの［お気に入り］の［リンク］に何かを登録してある人は，リンクバーを追加するとそれらが表示されてしまいます。

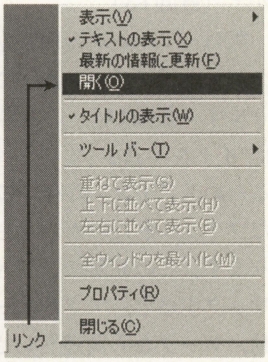
もし，リンクをあらかじめ整理したい人は，まずタスクバーに追加されたリンクバーの『リンク』と書かれた部分を右クリックしてショートカット・メニューを表示。そこから［開く］を選んでリンクフォルダを開きます（**画面11**）。後は，そこに収録されているアイコンを削除すれば簡単に整理ができるわけです。

さて，リンクへの追加の方法です。まず，アドレスバーなどを使って目的のフォルダ，またはホームページを開いたところで，メニューの［お気に入り］から［お気に入りの追加］を選択。つぎに開くダイアログで［フォルダ］ボタンを押し，さらに目的のフォルダである［リンク］を選択します。これでタスクバーのリンクバーに新たなリンクが追加できたわけです（**画面12**）。

これで，いつでもタスクバーから一発でフォルダやホームページが開けるよう



《画面10》タスクバーを右クリックしショートカット・メニューから［リンクバー］を選択



《画面11》リンクを右クリックしショートカット・メニューから［開く］を選択

クイック起動から外すと消えちゃう便利なプログラム『デスクトップの表示』

Windows98を導入するとクイック起動に登録されている『デスクトップの表示』。開いているウィンドウをボタン一つで開いたり閉じたりできる便利なプログラムなのですが，何の気なしにクイック起動から一度外してしまうと消えてしまうので，「そんなプログラム見たことない」なんていう人もいることでしょう。

実はこのプログラムは，エクスプローラ用のプログラムが書かれたスクリプト・ファイル（テキスト・ファイル）なので，もう一度打ち込むことで簡単に復活させることができます。

まずはメモ帳などで**リスト1**を入力してください。これをデスクトップの表示.scfというファイル名で，

```
Windows¥Application Data¥
Microsoft¥Internet Explorer¥
Quick Launchフォルダ
```

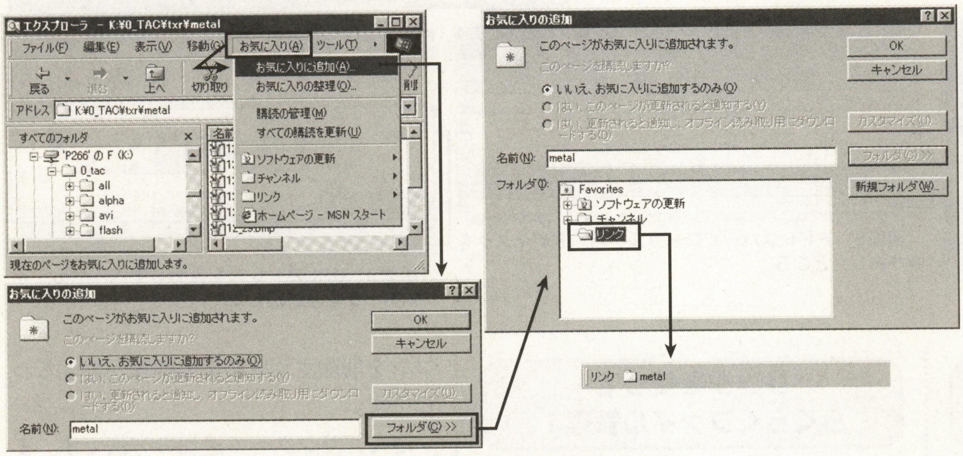
に保存します。このとき，ファイルのバックアップ（コピー）をどこかのフォルダ（たとえばC:¥など）に作成しておくと，万が一消してしまったときでも安心です。

さぁ，これでどんなにたくさんのウィンドウが開いていても，『デスクトップの表示』を使えば一瞬ですべてを最小化，もう一度押すことで元のサイズにもどすことができるのです。

《リスト1》デスクトップの表示.scfの内容

```
[Shell]
Command=2
IconFile=explorer.exe,3

[Taskbar]
Command=ToggleDesktop
```





《画面12》リンクにフォルダを追加する方法

になります。

タスクバーに ディレクトリごと放り込む

これまでの紹介から，タスクバーがエクスプローラやインターネット エクスプローラの機能を合わせ持っていることがわかってきたと思います。

それでは，もしフォルダをタスクバーにドラッグした場合，どうなるでしょうか？（**画面13**）

実は，フォルダの内容がそのままタスクバー上でアイコン表示されるようになります（**画面14**）。この場合，自動的に『タイトルの表示』オプションが有効になるため，アイコンの右側に拡張子を除いたファイル名だけが表示されるようになります。この状態で，アイコンを1回クリックすると，アプリケーションなら起動，データなら関連付けされた（データを作成した）アプリケーションで開いた状態で起動するようになります。

フォルダの中身が少ない場合は便利な機能ですが，逆にたくさんのファイルが収録されている場合はとても不便です。

そんなときのために，タスクバーにはさらにおもしろい機能が準備されているのです。

タスクバーから切り離そう

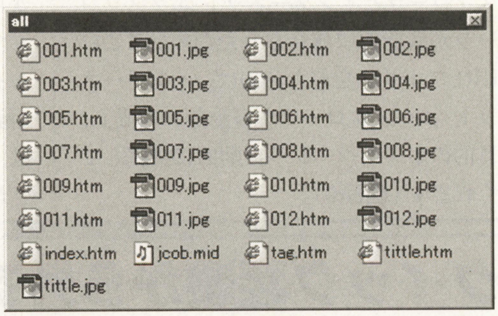
なんと，今回紹介したクイック起動，アドレス，リンクなどはすべてタスクバーから切り離すことが可能になっています。ためしに，先ほど登録したフォルダを切り離してみましょう。

方法は簡単です。フォルダ名が書かれている部分にマウスを合わせて，そのままデスクトップへドラッグ＆ドロップするだけです。

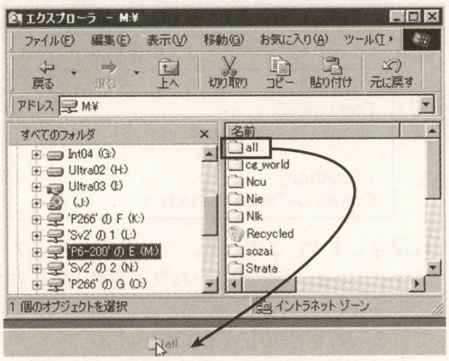
さて，タスクバーから切り離されたフォルダは小さなウィンドウを作り画面上に開かれました（**画面15**）。同じようにクイック起動やリンクもデスクトップ上にドラッグ＆ドロップしてみましょう。すると同じように小さなウィンドウを開いて画面に表示されます。これならエクスプローラよりも小さな画面でウィンドウが開けるため，複数のフォルダ間でファイルを整理しなければならないときにはとても便利です。

ただし，ここで注意しなければならないのは，ディレクトリをタスクバーを使って開いている場合，そのウィンドウから移動や削除をすると，実際のファイルも移動したり削除されたりするということです。クイック起動やリンクはショートカットとして登録されますが，フォルダを直接開いた場合は，エクスプローラで開いているのと同じ状態であることを忘れてはいけません。タスクバーや画面上から必要なくなった場合は，右クリックで表示されるショートカット・メニューから閉じるを選ぶか，クローズボックスを押してウィンドウを閉じるようにしましょう（**画面16**）。

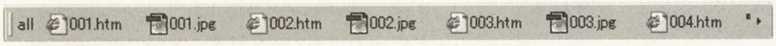
なお，クイック起動のウィンドウやリンクのウィンドウには，複数のウィンドウを開いたときに他のウィンドウの影に



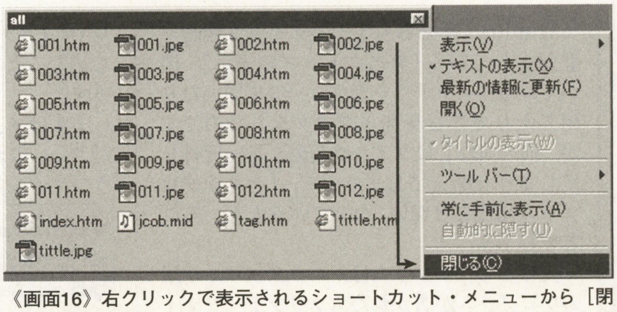
《画面15》タスクバーから切り離されたフォルダのウィンドウ



《画面13》タスクバーにフォルダをドラッグすると



《画面14》タスクバー上でフォルダに収録されているファイルが表示される

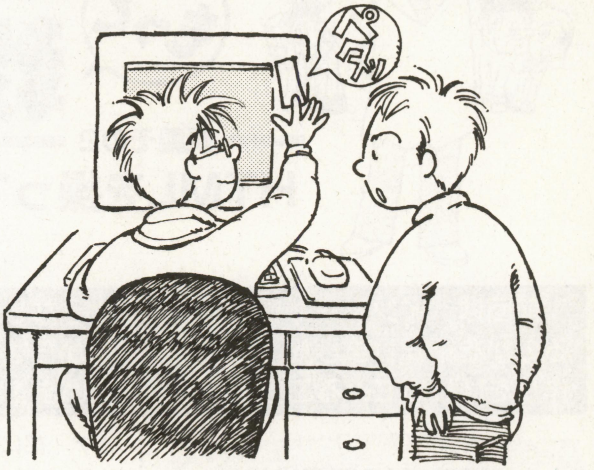


《画面16》右クリックで表示されるショートカット・メニューから［閉じる］を選ぶか，クローズボックスを押してウィンドウを閉じるようにしよう

隠れないように「常に手前に表示する」というオプションもあります。

このようにタスクバー一つとってみても，さまざまなカスタマイズができるWindows98はとても奥が深いですね。みなさんも，どんどんカスタマイズして自分にあった環境を作ってみてはいかがでしょうか？

Windowsの機能だけでつくるやることリスト！



毎日，忙しい日々を過ごしているとついおろそかになるのがスケジュール管理です。いろいろな用事を忘れないために，付箋紙感覚で使える『やることリスト』(ToDoリストとも呼ばれている)を作ってみることにしましょう。

まずは，エクスプローラを使って空き容量に余裕のあるハードディスク・ドライブを開きます。そしてメニューの［ファイル］から［新規作成］〜［フォルダ］を選択し『やることリスト』というフォルダを作成します(**画面a, b**)。

つぎに『やることリスト』と名前が付いたフォルダをタスクバーにドラッグ＆ドロップ。タスクバーに登録された『やることリスト』フォルダをデスクトップ上にドラッグ＆ドロップして切り離します。

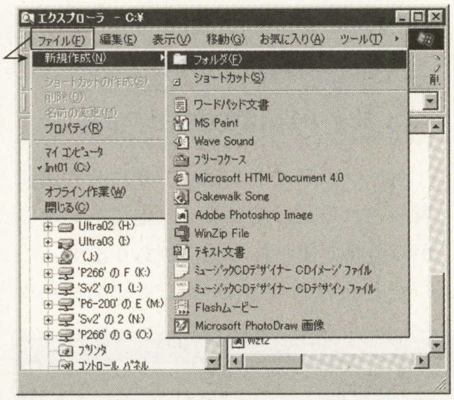
さて，これで『やることリスト・ウィンドウ』が開きました。適当なサイズに大きさを変えたところで，右クリックで表示されるショートカット・メニューから［常に手前に表示］を選んで，他のウィンドウで隠れないように設定します。

さぁこれで準備は万端です。書き込みたい用件ができたら，やることリスト・ウィンドウを右クリックしてショートカット・メニューを表示し，そこから［開く］を選択します(このとき，メニューの［表示］〜［詳細］を選び，画面表示を詳細モードにしておくとべんりです)(**画面c**)。

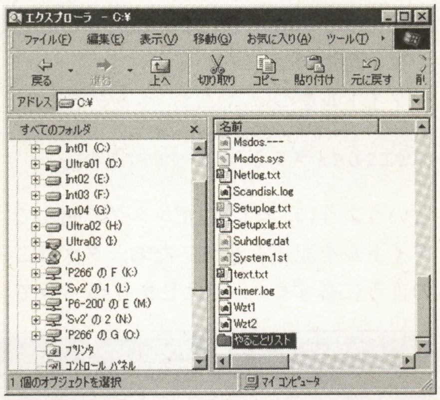
すると，やることリスト・フォルダが表示されるので，メニューの［ファイル］から［新規作成］〜［テキスト文書］を選択。新規テキスト文書が作成されたところで(**画面d**)，ファイル名にいきなり用件を書き込みます(**画面e**)。なお，全角で11文字程度にまとめると，やることリスト・ウィンドウ上の表示がキレイにまとまります(**画面f**)。さて，拡張子を.txtで保存したら，続いてダブル・クリックで開き，用件に関するくわしい内容を書き込みます。書き終えたら保存して終了。さらにエクスプローラのウィンドウも閉じます。

さて，これで再起動してもいつでも表示される便利なやることリストが完成です。ウィンドウに表示される表題の示す意味が分からなくなったときなどは，その項目をクリックして開けば，くわしい内容が表示されます。さて，キミならどう使う？

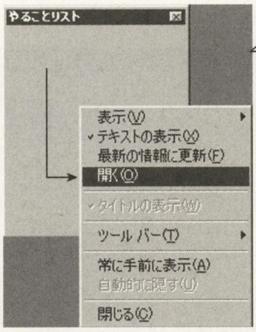
※なお，再起動することによって［常に手前に表示］オプションが外れてしまうので，起動後，自動的に表示されたところで，再チェックする必要があります。



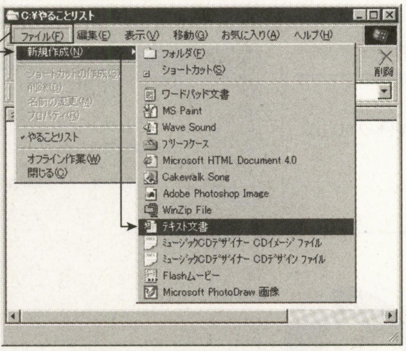
《画面a》新規フォルダを作成する



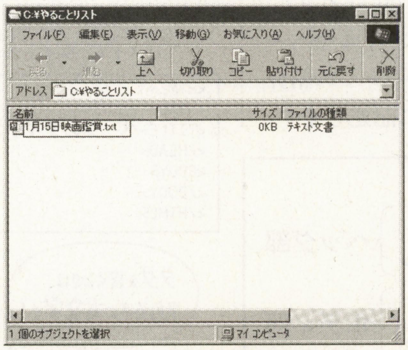
《画面b》『やることリスト』というフォルダ名に変更



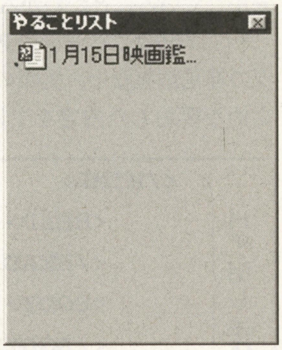
《画面c》右クリックで表示されるショートカット・メニューから［開く］を選択



《画面d》新規テキスト文書を作成

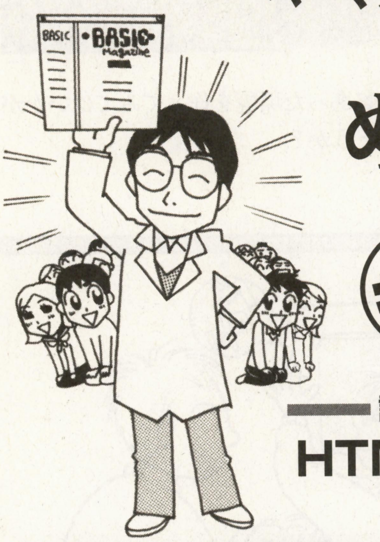


《画面e》ファイル名に用件を書き込む



《画面f》やることリスト・ウィンドウ上で見えるファイル名

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！



めざせ！ホームページ開設 もっと教えて やまかん先生

講義その2 HTMLを操って文字を表示してみよう

TEXT BY 山崎 寛（やまかん）

前回は，インターネット上でどのようなしくみでホームページが閲覧できるのかを紹介しました。さっそく今回からは，実際にHTMLを使ったページ作りをはじめてみることにしたいと思います。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

HTMLは2部構成だ

前回も少しだけ触れましたが，もう一度「HTML（Hyper Text Markup Language）」の基本的な書きかたをおさらいしてみましょう。

まず，HTMLは文字や図形をキレイにレイアウトする手続き（スクリプト）です。そこには，表示する文字情報，レイアウト情報，図形をはめ込むための情報などが含まれています。そうした中で，『<』，『>』の記号で囲まれた文字列を「タグ」と呼びます。これはレイアウトに関するコマンドになっています。

ホームページを作るには，このいろいろなタグを使っていくことになるわけです。

第1図がHTML文書の基本的な構造です。これを見ると，HTML文書が「ヘッダ部」と「ボディ部（本文部）」の二つに分かれていることがわかるでしょう。

ヘッダ部は，ページのタイトルやページの補足情報など，実際のページの紹介文的な要約した内容を主に記述します。ボディ部にはホームページで紹介する内容を記述します。

わすれちゃダメ！ タイトルは必ず書こう！

ホームページ作りの手はじめとして，ページのタイトルをつけてみましょう。タイトルというのは，ブラウザの一番上の部分などに表示されている文字のことです（**画面1**）。

タイトルをつけるには，ヘッダ部に

```
<TITLE>タイトル</TITLE>
```

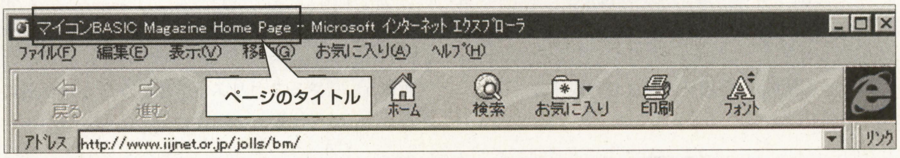
というように，<TITLE>タグで囲んでタイトルを記述します。なお，タグはこのように必ず<…>ではじまり</…>で終わるように記述するものとそうでないものがあります（後で紹介します）。

リスト1をエディタで入力し，“test.htm”などの名前で保存してブラウザから開いてみましょう。**画面2**のように表示されるはずです。これでタイトルがついたのがわかりましたね？

誰が見てもわかるように タイトルはわかりやすく

ページのタイトルは，ブラウザの頭に表示されるだけではなく，他にもいくつかの場面で使われる場合があります。

たとえば，ブラウザにブックマーク

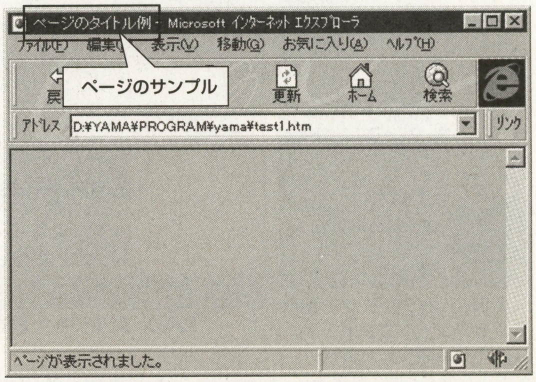


《画面1》ブラウザのウィンドウに，ページのタイトルが表示されている

《リスト1》タイトルのサンプル

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>ページのタイトル例</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

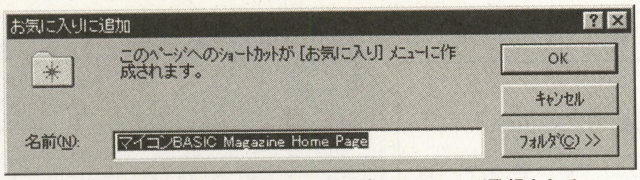




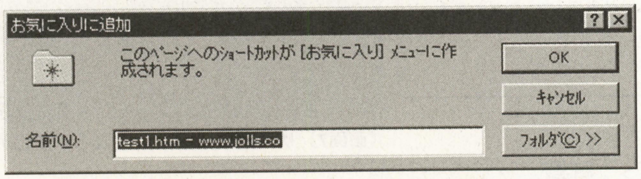
《画面2》リスト1をブラウザで表示したところ

```
HTML全体
</HTML>
        <HEAD>  ┐
        </HEAD> ┘ ヘッダ部
        <BODY>  ┐
        </BODY> ┘ ボディ部
</HTML>
```

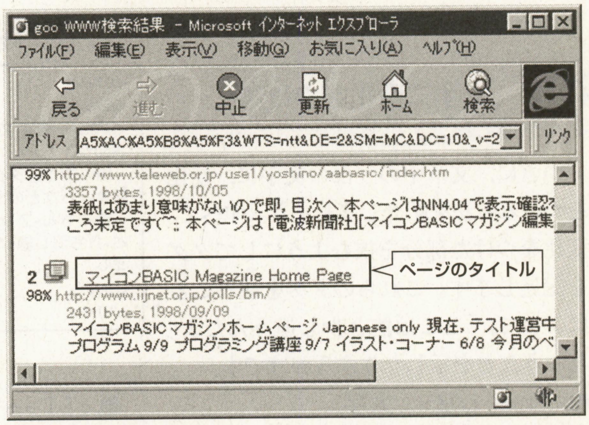
《第1図》HTMLの基本構造



《画面3》ブックマークには，ページのタイトルが登録される



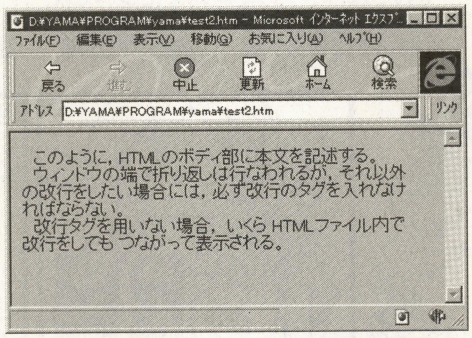
《画面4》ページのタイトルがないと，アドレスを代わりに登録する



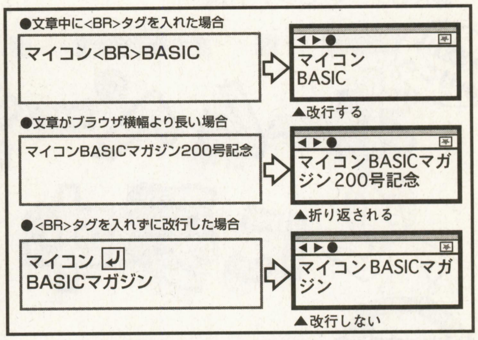
《画面5》ロボット型のサーチエンジンでもページのタイトルは使われる

《リスト2》

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>本文を記述した，HTMLの記述例</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  このように，HTMLのボディ部に本文を記述する。
<BR>
  ウィンドウの端で折り返しは行なわれるが，それ以外の改行をしたい場合には，必ず改行のタグを入れなければならない。<BR>
  改行タグを用いない場合，
いくら
HTMLファイル内で
改行をしても
つながって表示される。<BR>
</BODY>
</HTML>
```



《画面6》リスト2の表示結果



《第2図》
タグと改行について

（お気に入り）を登録するとページの名前が自動的に入りますが，これにはタイトルとして記述した文字が入ります（**画面3**）。タイトルを書いていない場合，ファイルの場所（URL）が自動的に使われますが，当然のことながらタイトルのほうがわかりやすく，見映えもいいのは一目瞭然ですね（**画面4**）。

また，他にも自動検索型のサーチエンジン（goo，infoseekなど）でも検索結果の表示にはタイトル名を使っています（**画面5**）。

このような使われかたからもわかるように，誰にでもわかりやすく，みんなに見てもらいやすいホームページを作るためには，タイトルにページの内容をわかりやすく説明した文をつけることが重要です。

また，タイトルは個別のHTML文書ごとに設定できるので，文書内容の紹介だけでなく，全体の内容を加味しておくと，よりわかりやすくなるのではないかと思います。

たとえば，「○○のホームページ」という大きな主題がある中で，自己紹介のページを作ったとしたら，そのタイトルには「自己紹介（○○のホームページ）」なんてつけると，タイトルを見ただけでよくわかりますよね。

もちろん，このへんのこまかいタイトルの付けかたは，絶対このようにしなければならないということはありません。ただ，「わかりやすいタイトルをつける」ということは覚えておきましょう。

ページの中身を書いてみよう

それではいよいよ，ページ本文の内容を書いてみることにしましょう。

まずはリスト2をブラウザで表示してみましょう（**画面6**）。ちゃんと表示されましたね。

それでは，リスト2で使っている『
』というタグについて説明しましょう。このタグは，今までと違って</BR>などといった「／」つきのタグはなく，
単体で使います。

この
タグですが，ずばり「改行」を意味するタグです。つまり，HTMLでは文書中の改行と無関係に
タグで改行します。逆に言うと，
タグがなければまったく改行をしないわけです（とくに指定がなければ画面端で折り返しはします）。

タグと改行の関係は，まとめるとだいたい**第2図**のような感じになります。

やまかんのはみだしコラム

DOCTYPE宣言について

今回HTMLの基本形を説明したときに，あえて紹介しなかったのですが，<HTML>を記述する前の一番頭の部分に，DOCTYPEタグを記述するというきまりがあります。

初心者はあまり気にする必要はありませんが，実はHTMLにはHTML2.0，HTML3.0，HTML4.0など，いくつかの種類があります。これは，数字が大きいほど新しい規格で，タグの種類も増えたり内容が変更されていたりします。

DOCTYPEタグは，

```
<!DOCTYPE=HTML PUBLIC "-//W3C//DTD
HTML 4.0 Frameset//EN>
```

というような形で，「このファイルはHTMLのどの形式（上の例ならHTML4.0）で書かれています」ということを示すためのタグです。

このため，このDOCTYPEを書くには，現在自分が書いているHTML文書が，HTMLのどのバージョンなのかを把握している必要があります。とはいえ，初心者は深く考えず，最近のバージョン名を記述しておけば問題ないでしょう。

文字に変化をつける

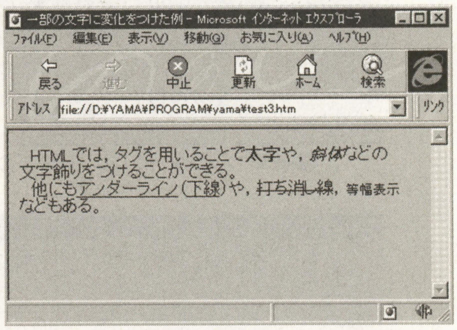
つぎに，文章中の一部の文字に，変化をつける方法を紹介しましょう。すべて，変化をつけた部分を挟むようにしてタグを記述します。これらのタグを使うことによって，「ここは他と少し違うんだよ」ということを示したりするわけです。

●<B>～</B>：太字
●<I>～</I>：斜体
●<U>～</U>：下線
●<TT>～</TT>：等幅
●<S>～</S>：打ち消し線

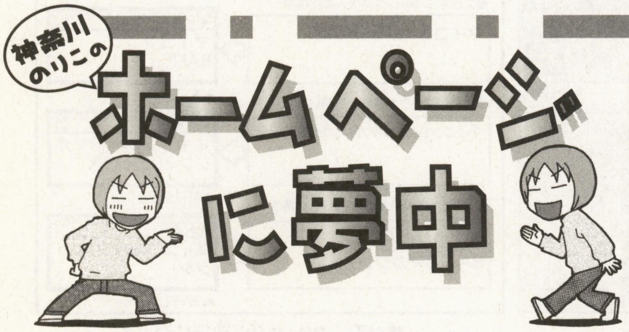
それぞれのタグの使用結果については，リスト3と画面7を見てもらえばわかりやすいでしょう。

《リスト3》文字の変化（文字飾り）の例

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>一部の文字に変化をつけた例</TITLE>
<BODY>
  HTMLでは，タグを用いることで<B>太字</B>や，<I>
斜体</I>などの文字飾りをつけることができる。<BR>
  他にも<U>アンダーライン</U>（<U>下線</U>）や，
<S>打ち消し線</S>，<TT>等幅表示</TT>などもある。
<BR>
</BODY>
</HTML>
```



《画面7》リスト3を表示したところ。変化が表れている



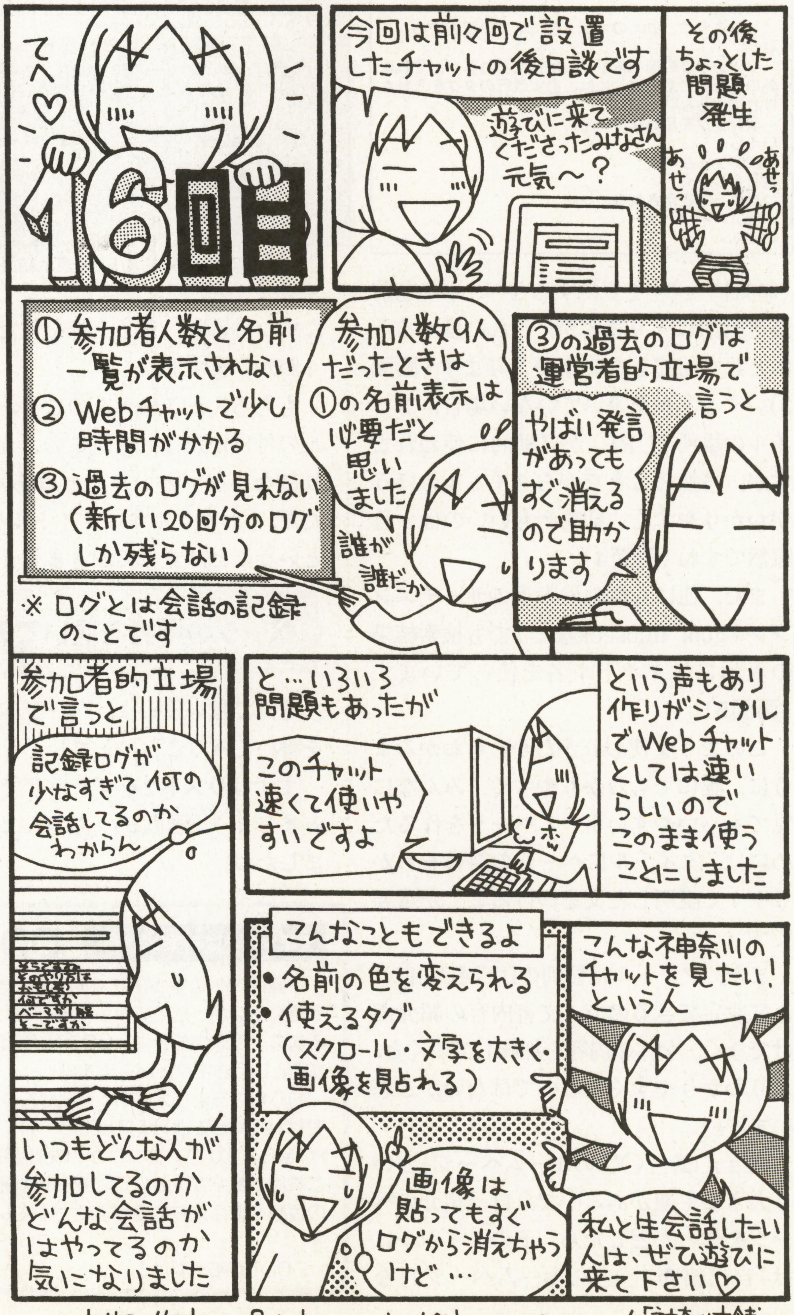
夢中その16
チャットルーム設置後日談の巻

チャットをやってうれしかったことは，これまでメールや掲示板で出会わなかった人に出会えたこと。チャット中心に活動しているタイプの人がいるようで（私はこれまでチャットはやってませんでした^^;）インターネットを楽しむ人にもいろんなタイプがいるんだな～と思いました。

いろんなチャットに同時参加している人もいて，「今ブラウザ三つ立ち上がってる」という言葉にはおどろきました。キーボードを打つのが遅い私には考えられません。

チャット運営については，私自身が週に何度も参加するのは大変だったので，チャットにきてくださってる人に呼びかけて参加者リスト（参加できる人の名前と参加できる曜日・時間を書いておく）をHP上に公開して，かならず誰かがいる時間を作るようにしました。チャットに参加してみて「参加者リストのメンバーになってもいいよ」というかたは，ぜひメールください（と，さりげなく宣伝）。

私は毎週月曜10時くらいに現れるので「談話室カナガワ」にぜひ遊びにきてみてくださいネ。



http://plaza8.mbn.or.jp/~kanaagawa/「神奈川本舗」

作者紹介　神奈川のりこ

いろんな雑誌に躍進する神奈川先生。さすがに昨年12月は年末進行で仕事が重なって，満足にチャットにも参加できないようでした。ということは，年明けの今なら先生とゆっくりチャットできるチャンスかも！



プログラマー&クリエイターへの登竜門

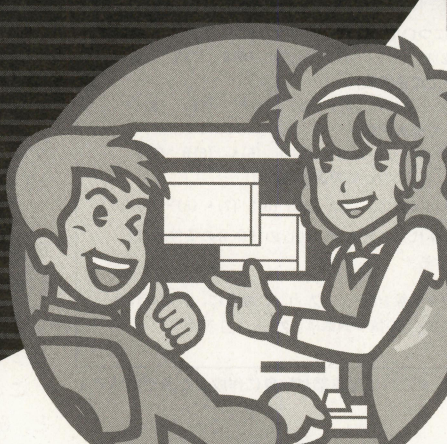
BMプログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
FX-890P
セガサターン
DOS/V

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/



おかげさまで，ベーマガは本号で創刊200号を迎えました。これからも投稿よろしくお願い致します。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2〜3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

Dr.Dの特別講座

本番まで あと1週間！

『大学入試センター試験』超直前・予想問題編

BM大学入試対策委員会

ついにセンター試験まで，あと1週間を切った。この時期に入ったら，あわてて新しい項目に挑戦するよりも，これまでに修得した重点項目を確実にしていくほうがよいぞ。そして，何よりも健康第一じゃ！　体調をくずして集中力が欠けると，得点力はいとも簡単に低下する。ふだんの生活ペースを守り，今月用意した3問で実力チェックをして，気合十分の状態で試験にのぞむのじゃ！

来年，さ来年受験する人もやってみよう！

数学Ⅰ・数学A

第1問　（予想問題）（配点　20）

つぎのプログラムは，100以下の自然数Aを入力したときに，Aの約数の個数を数えて表示するものである。なお，INT(X)はXを越えない最大の整数をあたえる関数とする。

```
10 INPUT A
20 N=0
30 FOR B=[ア] TO [イ]
40 IF INT(A/B)*B[ウ][エ] THEN N=[オ][カ][キ]
50 NEXT
60 PRINT N
70 END
```

(1) [ア]から[キ]までに相応しいものを以下から選び，プログラムを完成させよ。

[ア][イ]についての選択肢

(1)0　(2)1　(3)2　(4)10　(5)A　(6)B　(7)N

[ウ]についての選択肢

(1)+　(2)-　(3)*　(4)/　(5)　(6)<　(7)>　(8)<>

[エ]についての選択肢

(1)0　(2)1　(3)100　(4)10000　(5)A　(6)B　(7)N

[オ][カ][キ]についての選択肢

(1)1 (2)10 (3)100 (4)A (5)B (6)N (7)+ (8)- (9)*

(2)　Aとして12を代入したとき，40行のIF命令の条件式は[ク]回成立する。

(3)　100以下の自然数をAとして入力した場合に，表示される数値が奇数になるAの値の個数は[ケ][コ]である。

※これは編集部が独自に作成した予想問題です

問題のパターンを把握しよう！

第1問は，先月の復習も兼ねた“約数”の問題じゃ。

センター試験にでるBASICプログラムの問題には，大きくわけて二つのパターンがある。それは，あらかじめプログラムの動作内容が明示されているパターンと，そうでないパターンじゃ。

この第1問は前者のパターンで，プログラムの内容が「100以下の自然数Aを入力したときに，Aの約数の個数を数えて表示する」というぐあいにはっきりしておる。

このような問題の場合は，通常プログラムは完成しておらず，問題の中でプログラムを組み上げていくという要素が大きくなる。よって，プログラミング寄りの問題ということができるのじゃ。

(1)自分でプログラミングをイメージする

(1)では，プログラムを完成させることが要求されている。このような問題の場合は，まず自分なりにプログラムを考えてみることが重要じゃ。

仮にプログラムを組むことを考えると，問題にある「約数」という点から“約数判断”という要素，そして「個数を数えて」という点から“数える”という要素がそれぞれ必要になると予想できるのじゃ。また，「入力」「表示」の部分から，これらに対応する要素も必要ということがわかる。

このようなプログラムの要素は，表現方法にちがいがでる場合はあるにしても，基本的なアルゴリズムが同じならばどのようなプログラミング手法をとっても必要となるのじゃ（第1図）。

ここまで考えた状態で問題を見ると，60行での「PRINT N」が結果表示部分であり，変数Nが約数の個数を示していることがわかる。また，40行のINT関数の存在から，同じく40行にあるIF命令が約数判断になっていることが予想できるわけじゃ。この40行が，プログラム処理の中心部分となることに気づいてほしい。

さらに，40行の「THEN」以降に変数Nへの代入文があることから，この部分が“数える”という要素になっていることも考えておこう。よって，40行のIF命令は，「約数だったら数える」という動作をしていることがわかるじゃろう。

結論として，「ウエ」の部分は約数判断の定番である「＝A」，「オカキ」の部分はカウント・アップで「N＋1」であると予想するわけじゃ。

繰り返し処理はシミュレートして確認しよう！

つぎに，この40行をループ（繰り返し）させているFOR～NEXT命令に注目じゃ。

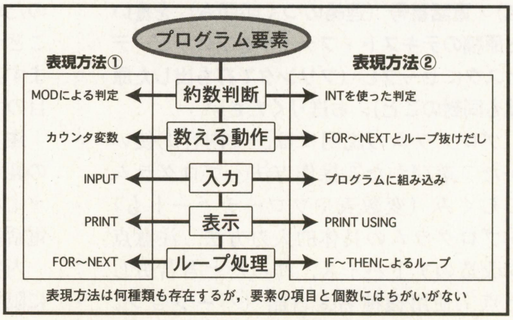
40行が「約数判断を行ない，約数の場合にカウント・アップ」という動作をしていることから，FOR～NEXTで候補となる数値をつぎつぎと40行で実行させていることが予想できる。自然数Aの約数になりうる候補は，1～Aまでの自然数となる。よって，[ア]は「1」，[イ]は「A」であることが予想される。

ここまで予想したら，その結果をプログラムに反映させて，問題文で指定されている動作をするかどうかを確認してみよう。この確認作業が重要なのじゃ。

プログラムというものは，すべて完全に構成されない限り正常動作しない。つまり，すべての部分の解答が正しく対応している必要がある。

すべての予想候補を組み込んだプログラムは，つぎのようになる。

```
10 INPUT A
20 N=0
30 FOR B=1 TO A
40 IF INT(A/B)*B=A THEN N=N
+1
50 NEXT
60 PRINT N
70 END
```



《第1図》アルゴリズムと表現方法のちがい

変数Aに適当な数値を入れ，プログラムを頭の中でシミュレートしてみよう。ちゃんと入力したAの約数の個数がカウントされることがわかるじゃろう。

このプログラムのフローチャートは，第2図のようになるぞ。

(2)はシミュレートしてはダメ！

続いての(2)は，このプログラムのシミュレーションを行なうことが問題となっておる。

そこで，変数Bについて1～12までを，それぞれ40行のIF命令の動作をシミュレートしても同様の答が得られるが，時間的に不利となってしまうのじゃ。

40行のIF命令は，(1)により約数判断の部分であることがはっきりしているため，成立する回数はそのまま入力したAの約数の個数になることがわかる。12の約数は，

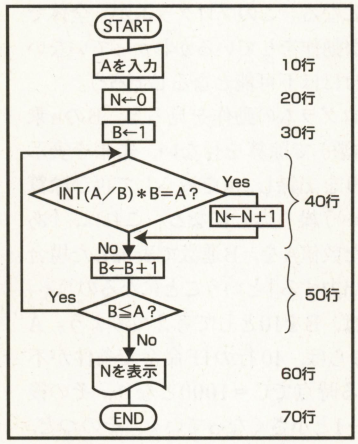
1，2，3，4，6，12

の6個であるため，「ク」は「6」となるわけじゃ。

(3)数学的に解くのがポイントだ！

(2)もそうじゃが，(3)はさらに数学的な要素が含まれた問題となっておる。

表示される数値が奇数ということは，約数が奇数個存在することになるのぅ。Aの範囲は1～100であるため，地道に計算することは時間的に無理なことがわかるじゃろう。



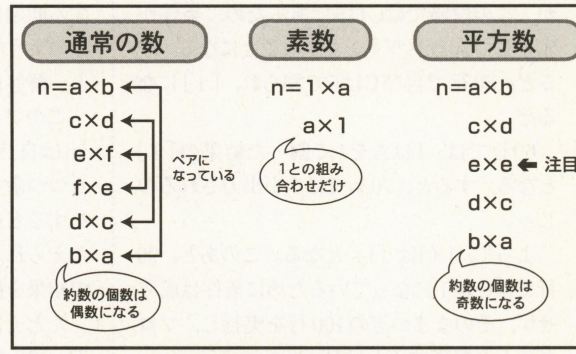
《第2図》第1問のフローチャート

逆にいえば，何か規則性があるということが予想できる。数値Aの約数は「A=BC」を満たす自然数B，Cの値であるが，このBとCは入れ替えが可能であるため，通常約数は2個ずつ存在するのじゃ。

たとえば，12の約数は6個であるが，これらは，「1と12」「2と6」「3と4」というぐあいにペアになっておるのぅ。つまり，普通は約数の個数は偶数になるのじゃ。

これが奇数ということは，BとCが同じ値で，約数の個数としては1個としてしか数えられない組み合わせ，すなわち「B=C」となっている場合が相当するぞ（第3図）。

つまり，「$A=B^2$（C^2）」となっているAについては，約数の個数が奇数になるわけじゃ。



《第3図》約数の組み合わせはこうなる

1～100まの数で，自然数の2乗となるのは，

1，4，9，16，25，36，49，64，81，100

の10個となり，これが「ケコ」の解答「10」に対応する。

約数の個数については，

- ●1個だけなのは1のみ
- ●2個は素数
- ●奇数になるのは平方数

ということを覚えておくといいじゃろう。

数学Ⅰ・数学A解答

問題番号（配点）	解答記号	正解	配点
第1問（20）	アイ	25	4
	ウエ	55	4
	オカキ	671	4
	ク	6	4
	ケコ	10	4

数学Ⅰ・数学A

※これは編集部が独自に作成した予想問題です

第2問　（予想問題）　（配点　20）

つぎのプログラムについて問に答えよ。なお，変数AとBには2以上の整数を入力するものとする。また，INT(X)はXを越えない最大の整数をあたえる関数とする。

```
10 INPUT "A=";A
20 INPUT "B=";B
30 C=1
40 IF C<=A THEN C=C*B:GOTO 40
50 C=C/B
60 I=INT(A/C)
70 PRINT I
80 A=A-I*C
90 IF C<>1 THEN GOTO 50
100 END
```

(1)　このプログラムを実行し，Aに21，Bに5を入力した場合には，

［ア］
［イ］

と出力される。

(2)　このプログラムを実行し，Aに21を入力した。出力される数値の個数が3個になるのは，

［ウ］<B<［エ］を満たすBを入力した場合である。

(3)　このプログラムを実行し，Aに181を入力し，Bに［オ］を入力した。その結果，

3
4
6

と出力された。また，Aに585を入力し，Bに［カ］を入力した結果，

1
1
1
1

と出力された。

プログラムはできているが何の処理かはわからない？

この第2問は，プログラムがあらかじめすべて完成しているが，プログラムの内容が明示されていないというパターンじゃ。

このような問題の場合はプログラムの動作を追跡・解析する要素が大きくなる。どちらかというと，シミュレーション寄りの問題といえるじゃろう。

最初の(1)では，プログラムのシミュレートができるかどうかがためされているわけじゃ。その動作を，一つずつ見ていくことにしよう。

まずAに21，Bに5が代入されると，40行ではCが21を越えるまで5倍されていく。Cの初期値は1であるため，最初は40行のIF命令は成立してC=5になる。Cが5になってもIF命令は引き続き成立し，C=25になる。ここではじめてIF命令が不成立となり，50行へ処理が移るわけじゃ。

50行では，25になっているCを5で割っているため，C=5にもどる。60行では，21であるAを，5であるCで割り，結果をINT関数で処理している。

よって，21を5で割った「4.2」を越えない最大の整数，つまり「4」が結果として変数Iに格納されるぞ。この値が最初に出力されるので，[ア]は「4」となるのじゃ。

そのあとの80行は，定番ともいえる“余り計算”じゃ。AをCで割った余りが，新しくAの値として代入される。よって，21を5で割った余り「1」がAの値となるわけじゃ。

90行では，Cが1でないことを調べている

が，この段階ではCは5であるため，条件が成立して50行へジャンプすることになる。すると，50行で再びCは5で割られ，「1」になるぞ。

60行では，IはAを1で割った結果の「1」となる。すると，70行では1が出力されるのじゃ。

よって，[イ]は「1」となる。このあと，90行ではCが1になっているために条件は成立せず，そのままつぎの100行を実行し，プログラムが終了するわけじゃ。

(2)Aの値が(1)と同じことに注目しよう

(2)では，出力される数値の個数が3個になる条件を聞いているわけじゃ。

Aの値は(1)と同じであり，Bを5にすると，出力される個数は2個となるのぅ。Aの値が同じであれば，Bが大きくなるほど40行での乗算回数が少なくなり，50行から90行までのループ回数も少なくなる。よって，Bを4以下にして調べてみればよいわけじゃ。

表示個数が問題になっているため，70行でどのような数値が表示されるかは調べる必要はないぞ。すると，ポイントになるのは，ループの条件となる変数Cの変化じゃ。

90行に到達した段階のCの値は，

- **Bの値が4…「16，4，1」の3回**
- **Bの値が3…「9，3，1」の3回**
- **Bの値が2…「16，8，4，2，1」の5回**

となる。つまり，条件を満たすのはBの値が3と4の場合じゃ。

よって，[ウ]は「2」，[エ]は「5」となる。

(3)動作を確実に理解してから推測する

最後の(3)は，やはり数学的な考えかたをする問題になる。このプログラムが，全体でどのような動作をしているかわかっていないと，解答はほぼ不可能となるじゃろう。

このプログラムの動作を見ると，Bのn乗（nは自然数）で除算を行ない，結果を表示しつつ余りを記録し，nを減らして再び除算をするという繰り返しになる。これは，「あたえられた数値Aを，B進数で表現した場合の結果を出力する」ということになるのじゃ。

たとえば，Bを10として考えてみよう。Aが1868ならば，40行のIF命令で条件が不成立になる時点でC＝1000となり，その後100→10→1と小さくなっていく。そのつど，AをCで割って結果を表示したあと，AをCで割った余りを新しいAの値として代入していけば，「1，8，6，8」という結果が出力されることになるのじゃ。

よって，(3)の前半は，181という数値をn進数で表現した場合に，346となるnを求めることと同じである。すなわち，

$$181=3n^2+4n+6$$

を満たすnを求めればよいのじゃ。

2次方程式の解法を利用してもよいが，「出力に6が含まれることから，nは7以上の整数であること」「3×n×nはn＝8で，すでに181を越えること」の2点から，条件を満たす可能性のある数値は7だけとなる。結果として，n＝7のときにこの条件が成立する。よって，[オ]は「7」となるわけじゃ。

(3)の後半は，同様に585という数値をn進数で表現した場合に，1111となるnを求めることと同じである。

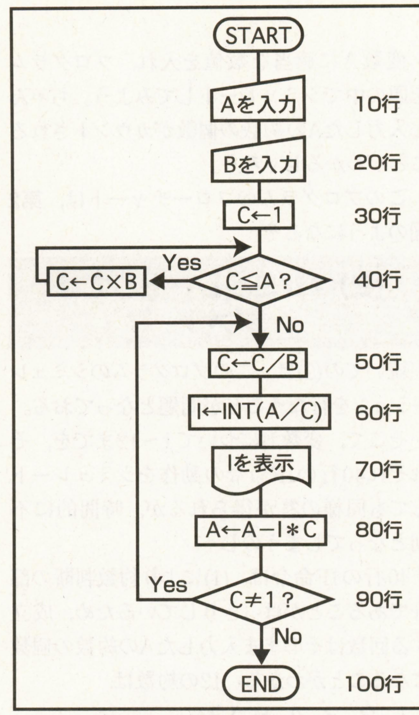
$$585=n^3+n^2+1$$

を満たすnを求めればよい。

3次方程式となってむずかしく見えるが，n＝10ではnの3乗だけで1000となり，この式を満たすことは不可能となる。さらに，nは偶数であることがはっきりしている。

よって，2～8までの偶数でためしてみるとよい。すぐに，8が該当することがわかるじゃろう。よって，[カ]は「8」となる。

このプログラムのフローチャートは，第4図のとおりじゃ。



《第4図》第2問のフローチャート

数学Ⅰ・数学A解答			
問題番号（配点）	解答記号	正解	配点
第2問（20）	ア	4	4
	イ	1	4
	ウ	2	3
	エ	5	3
	オ	7	3
	カ	8	3

数学Ⅰ・数学A

第3問 （予想問題）（配点 20）

つぎのプログラムは，自然数Aを入力し，$A \geq X^2+Y^2$を満たすXとYの値が，ともに負でない整数になる組み合わせを表示するものとする。また，処理の最後に，その組み合わせの個数Nを表示するものとする。

```
10 INPUT A
20 N=0
30 FOR Y=[ア] TO A
40  FOR X=[イ] TO [ウ]
50   IF X*[エ]+[オ]*Y[カ]A THEN PRINT X;Y:N=N+1
60  NEXT
70 NEXT
80 PRINT "N=";N
90 END
```

(1) [ア]から[カ]までに相応しいものを以下から選び，プログラムを完成させよ。

(1)A (2)X (3)Y (4)0 (5)1 (6)< (7)> (8)<= (9)>=

(2) Aに3を入力した場合，画面には

[キ] [ク]
[ケ] [コ]
[サ] [シ]
[ス] [セ]
N=[ソ]

と表示される。

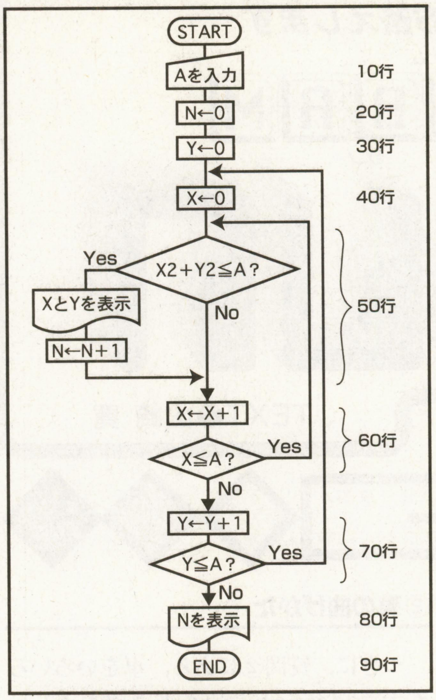
(3) Aとして4から30までを入力した場合，個数Nの結果が奇数になるのは[タ]<A<[チ][ツ]の条件を満たす場合である。

※これは編集部が独自に作成した予想問題です

(1)プログラムを完成させる要素を見つけだそう！

この問題は，プログラムの動作内容は明記されているが，プログラム本体が不完全になっている。第1問と同じく，プログラミング寄りの問題じゃ。

(1)では，プログラムの動作内容から，実際のプログラムを完成させることが求められている。「条件を満たす組み合わせを表示する」要素，「最後に個数Nを表示する」要素などのヒントから，組み合わせを表示するのは50行のPRINT命令であり，最後に個数を表示するのは80行のPRINT命令であることが明らかになるのじゃ。



《第5図》第3問のフローチャート

そして，50行のIF命令は，問題の不等式が条件を満たすかどうかを調べていることになり，変数Nは条件が満たされる組み合わせの個数であることもわかるのぅ。また，50行のIF命令に対して，変数Xと変数Yの組み合わせを供給するFOR〜NEXTの繰り返しが，2重ループであることもわかるじゃろう。

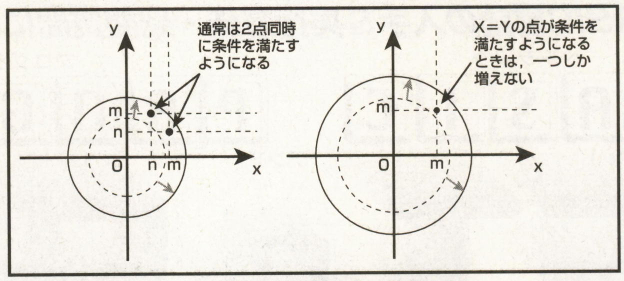
ループの範囲は，「負でない整数」という部分から0以上，不等式の条件から最大でも変数Aの値までということがわかっておる。よって，[ア]は「0」，[イ]は「0」，[ウ]は「A」となるわけじゃ。

50行のIF命令は，問題の不等式を判断していることが確定的であり，[エ]は「X」，[オ]は「Y」，[カ]は「<=」となるぞ。

以上の結果をあてはめたプログラムは，以下のようになる。

```
10 INPUT A
20 N=0
30 FOR Y=0 TO A
40  FOR X=0 TO A
50     IF  X*X+Y*Y<=A  THEN
PRINT X;Y:N=N+1
60  NEXT
70 NEXT
80 PRINT "N=";N
90 END
```

フローチャートは，第5図のようになる。このプログラムの動作を確認してみると，問題の不等式を満たす組み合わせが表示され，要求どおりのプログラムになっていることがわかるはずじゃ。



《第6図》平面座標の円で考えよう

(2)はシミュレートすれば簡単だ！

つぎの(2)では，このプログラムの動作をシミュレートする必要があるぞ。

Aの値が3の場合，XとYの組み合わせは全部で16とおりあることになる。その中で条件式を満たすものは少なく，

0と0，0と1，1と0，1と1

の，合計4とおりだけじゃ。

よって，画面には

0 0
1 0
0 1
1 1
N= 4

と表示されることになる。

(3)不等式の意味を考えよう

(3)は，やはり数学的な問題じゃ。Aの値について，4〜30までを実際に調べあげるのは，時間的に不可能なことがわかるじゃろう。

ここで着目したいのが，不等式の形じゃ。右辺の「X^2+Y^2」という式から想像できるものは，何じゃろう？　そう，この不等式は，平面座標における円の式にきわめて類似しているのじゃ。

式の関係を見ると，円の半径の2乗が変数Aに対応することになる。そして，原点を中心とした円の内側に存在する格子点（X座標とY座標がともに整数となっている座標点）のうち，XとYについての条件を満たす点の数を数えていることがはっきりするわけじゃ。

Aの値を増やしていくと，円の大きさはじょじょに大きくなり，条件を満たす格子点の数は増加していく。ここでポイントとなるのは，X＝Yを満たす格子点じゃ。

Aが大きくなることによって，格子点（X，Y）が条件を満たすようになった場合，対称性から格子点（Y，X）も同様に条件を満たすようになる。よって，このような格子点が条件を満たす場合，該当格子点は一度に二つ増加するわけじゃ。

しかし，X＝Yの格子点が条件を満たす場合は，一度に一つしか増加しない。つまり，X＝Yを満たす格子点が条件を満たすようになるたびに，Nの個数は奇数から偶数へ，あるいは偶数から奇数へスイッチするのじゃ（第6図）。

このような変化が生じるのは，Aを2で割った値が“平方数”になるときである。

- ●A＝1ではN＝3
- ●A＝2ではN＝4…A／2＝1であり，1＝1×1であるため増加は奇数となる。Nは，奇数から偶数へスイッチ
- ●A＝3ではN＝4
- ●A＝4ではN＝6
- ●A＝5〜7まではN＝8
- ●A＝8ではN＝9…A／2＝4であり，4＝2×2であるため増加は奇数となる。Nは，偶数から奇数へスイッチ
- ●A＝9ではN＝11

このように，以降A＝18（$=2\times3^2$）で偶数へ，A＝32（$=2\times4^2$）で奇数へ切り替わることになるのじゃ。

問題では，Aは4〜30の範囲になっているため，A＝8で奇数にスイッチしてから，A＝18で偶数にもどるまえのA＝17までが該当する。

よって，「7＜A＜18」となるわけじゃ。

数学Ⅰ・数学A解答

問題番号（配点）	解答記号	正解	配点
第3問（20）	ア	4	2
	イウ	41	2
	エオカ	238	2
	キク	00	2
	ケコ	10	2
	サシ	01	2
	スセ	11	2
	ソ	4	2
	タチツ	718	4

受験生は最終チェック！

大学入試センター試験に“BASICプログラム問題”が登場してまだ日が浅く，出題の傾向は安定していない。

しかし，出題範囲の文法，関数を理解したうえで，“プログラミング寄り”と“シミュレーション寄り”の問題に対応する手順を押さえておけば，前半の部分はまちがいなく解答できるだろう。

最後の問題は，たいてい正面からシミュレーションすることが時間的に不可能な，ひらめきが要求されるものがでてくるはずじゃ。このようなときは，他の数学の基本事項を理解しておくことが重要である。

朗報を期待しておるぞ！

BASIC言語の入手&実行方法・疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM GET & RUN

ベーシック プログラム ゲット アンド ラン

TEXT●山崎 寛

読者からの質問コーナー

Q 僕は，『N88-日本語BASIC(86)』のDISK-BASIC版を使用しています。

レースゲームを作りたいのですが，つぎのことがわかりません。

① コースの作りかた
② 車の曲げかた（縦と横にしか動かせない）
③ 車の加速／減速方法

③に関しては，いろいろな試行錯誤を繰り返しましたが，どうもうまくいきません。ぜひ教えてください。

【鳥取県八束郡・常盤和也14歳】

A ここでは，質問に答える形で，トップビュー（上から見た形）のレースゲームを作る手順を考えてみましょう。

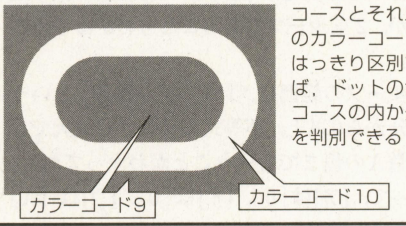
①コースの作りかた

まずは，質問①のコースの作りかたです。コース自体を描くのはむずかしく考える必要はなく，普通にLINEやCIRCLEやPAINT，GETやPUTなどを使って描けばいいのではないかと思います。

つぎに，コースと車の衝突判定を考えてみましょう。車がコースから外れたかどうかを知るには，コースとその他のカラーコードを完全にわけておいて，車の場所にある色を調べる方法が簡単です（第1図）。他にも，コースに対応するような配列変数を用意して，そこから判断する方法なども考えられます。

②車の曲げかた

つぎに，質問②にある，車をいろいろな方向に動かす方法を考えてみましょう。まず，縦と横の4方向に動かすことはできますよね？　この場合，車のX座標やY座標をそれぞれ「+1」「−1」することで，4方向に動かしていることになります。



《第1図》色で区別する方法が一番シンプルだ！

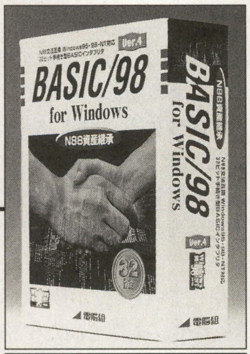
GP-IB制御に対応した新バージョン！

電脳組

BASIC／98 for Windows

ベーシック／98 フォー ウインドウズ

価格30,000円（発売中）



電脳組から発売されているBASICプログラミング・システム『BASIC／98 for Windows』が，バージョン・アップしました。その内容は，計測機器の制御などに使われる“GP-IB制御規格”に対応したこと。これにより，『N88-日本語BASIC(86)』と高い互換性を持つという特徴を生かして，PC-9800シリーズで制御していたシステムを，Windowsマシンに置き換えることも可能になったわけです。

なお，価格は従来と変わらず30,000円（税別）で，前バージョンのユーザーは価格5,000円（税込）でバージョン・アップを行なうことができます。

問い合わせ先
有限会社電脳組
☎ 03-3401-8344

BASIC／98 for Windows どーんと10本プレゼント！

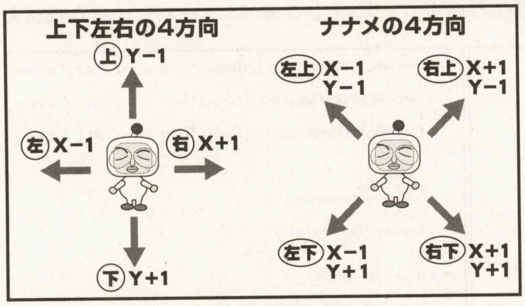
電脳組から，ベーマガ読者にお年玉！『BASIC／98 for Windows』を，なんと10名様にプレゼントいたします。官製ハガキに，電脳組に対する要望などを書き添えて，下記のあて先まで応募してください。しめ切りは，'99年2月7日必着です。

あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『BASIC／98プレゼント』係

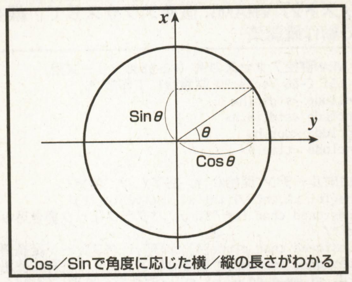
BASIC／98 for Windows 夏休みプログラミング大賞・結果発表！

本誌'98年9月号で告知していた，電脳組の『BASIC／98 for Windows』を使った「夏休みプログラミング大賞」の結果が決定しました。厳正な審査の結果，熊本県の原田剛さん（高校1年生）の作品『GRAVITY FALL』が審査員特別賞を受賞しました！　なお，大賞・佳作は該当作なしです。

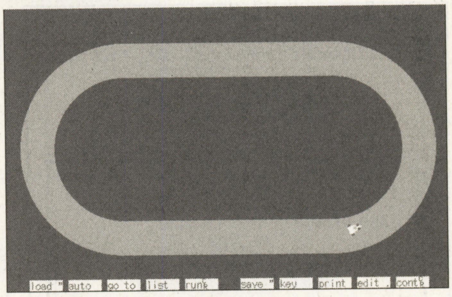
受賞した原田剛さんは，賞品として『Nintendo 64』をGet！　おめでとうございます。



《第2図》4方向／8方向に動かすには？



《第3図》Cos／Sinなどの三角関数を使うと便利だぞ！



《写真1》サンプルのレースゲームはこんな感じ

《リスト1》車を移動させるサンプル・リスト（N88-日本語BASIC(86)，DOS／DISK-BASIC用）

```
100 'レースゲームのサンプル
110 SCREEN 3:CLS 3
120 COLOR ,,,,2
130 COLOR=(9,&H700):COLOR=(10,&H777):COLOR=(8,&H333)
140 'キャラクター格納用配列の宣言
150 DIM G%(257,31),M%(257,31),B%(257)
160 '自車を描く
170 LINE (6,8)-(26,16),7:LINE -(6,24),7:LINE -
(6,8),7:PAINT (7,9),7
180 LINE (7,8)-(11,10),8,BF:LINE (7,24)-(11,22),8,BF
190 LINE (19,12)-(22,14),8,BF:LINE (19,20)-(22,18),8,BF
200 LINE (14,14)-(17,17),4,BF
210 '回転させたパターン，マスクを作成し，配列におさめる
220 FOR I=0 TO 31
230   FOR Y=-16 TO 15
240     FOR X=-16 TO 15
250       T!=I*3.14/16
260       XX=X*COS(T!)-Y*SIN(T!)
270       YY=X*SIN(T!)+Y*COS(T!)
280       C=POINT(XX+16,YY+16):IF C<0 THEN C=0
290       PSET(16+X,80+Y),C
300       IF C=0 THEN C=15 ELSE C=0
310       PSET(16+X,112+Y),C
320     NEXT X
330   NEXT Y
340   GET@ (0,64)-(31,95),G%(0,I):'自車
350   GET@ (0,96)-(31,127),M%(0,I):'マスク
360 NEXT I
370 CLS 3
380 'コースを描く
390 CIRCLE (470,200),150,9,3.14*1.5,3.14/2
400 CIRCLE (470,200),100,9,3.14*1.5,3.14/2
410 CIRCLE (170,200),150,9,3.14/2,3.14*1.5
420 CIRCLE (170,200),100,9,3.14/2,3.14*1.5
430 LINE (170,50)-(470,50),9:LINE (170,100)-(470,100),9
440 LINE (170,300)-(470,300),9:LINE (170,350)-(470,350),9
450 PAINT (0,0),9:PAINT (170,75),10,9:PAINT (320,200),9
460 '変数初期化
470 MX=320:MY=325:SP!=0:MT=0:PG=0
480 GET@ (MX-16,MY-16)-STEP(31,31),B%
490 'メイン・ルーチン
500 ST=INP(&HE0):SG=INP(&HE8) AND &H40:'キー入力
510 IF (ST AND &H40)=0 THEN MT=MT-1:'車を右に曲げる
520 IF (ST AND &H10)=0 THEN MT=MT+1:'車を左に曲げる
530 IF MT<0 THEN MT=MT+32:'角度を0～31の間に保つ
540 IF MT>31 THEN MT=MT-32
550 IF SG=0 THEN SP!=SP!+.1 ELSE IF SP!>0 THEN SP!=SP!-
.1:'加速，減速
560 PUT@ (MX-16,MY-16),B%,PSET:'待避させた背景を戻す
570 MX=MX+COS(3.14*MT/16)*SP!:'車移動
580 MY=MY-SIN(3.14*MT/16)*SP!
590 C=POINT(MX,MY):'コースとの衝突判定
600 IF C=9 THEN MX=MX-COS(3.14*MT/16)*SP!:MY=MY+SIN(3.14*
MT/16)*SP!:SP!=0
610 GET@ (MX-16,MY-16)-STEP(31,31),B%:'車を表示する部分を
待避
620 PUT@ (MX-16,MY-16),M%(0,MT),AND:'マスクのPUT
630 PUT@ (MX-16,MY-16),G%(0,MT),OR:'車表示
640 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:'ウェイト
650 GOTO 500
```

ここで，XとYを同時に変えてみたらどうなるでしょう？ **第2図**のように，8方向に動きますよね。さらに，XとYの増加量を1ずつではなく，もう少し幅を持たせて変えてみると，さらに多くの方向に動かすことができます。

ここで，車の向き（角度）に応じてX，Yの増分をきめる，いい方法を紹介しましょう。それは，常盤さんはまだ習っていませんが，高校の数学で学ぶことになる三角関数の“Sin（サイン）／Cos（コサイン）”を使って，角度に応じたX，Yの値を得るという方法です（**第3図**）。

ですから，車の向きを変数として持っていて，移動は三角関数できまるX／Yの変化分を足す，というようになります。

③車の加速／減速方法

最後に，質問③にある車の加速／減速方法について紹介しましょう。

車を動かすときに，一度にたくさん動かせば速度は高速ですし，ちょっとしか動かさなければ低速になるわけです。

ですから，速度を表す変数を用意して，この値によってXとYへの変化分を増減させれば，速度の変化がつけられます。あとは，加速したいときに速度を増やし，減速したいときには速度の値を減らしてあげればいいわけです。

サンプルとして，簡単なレースゲームを作ってみました。**リスト1**を実行すると，**写真1**のような画面で車を動かすことができます。

変数MTを車の向き（0～31），SPを速度として，テンキーの[4][6]で左右に向きを変え，[Shift]キーで加速／減速するようになっています。ためしてみてください。

Q PC-9800シリーズ用の『Quick C（Ver.2.0）』を使っているのですが，画像処理の方法がわかりません。その処理系に用意されたグラフィック関数を使えば，一応の処理はしてくれるのですが，関数のオーバー・ヘッドもあってか，処理が非常に遅いのです（処理の内容もかなり限定されてしまう）。

直接VRAMを制御する方法もためしましたが，最低でも8ドット（Char型）の線しか引けず（1ドット単位の表示方法がわからない），透明色などの問題など山積みです。

ひと昔前のDOSゲームのような，一瞬のアクセスで画面いっぱいに一気に表示させられるような方法を教えてください。この問題が解決しないままでは，ゲーム（グラフィックを利用した）のゲの字も作れないので，絶対お願いします。

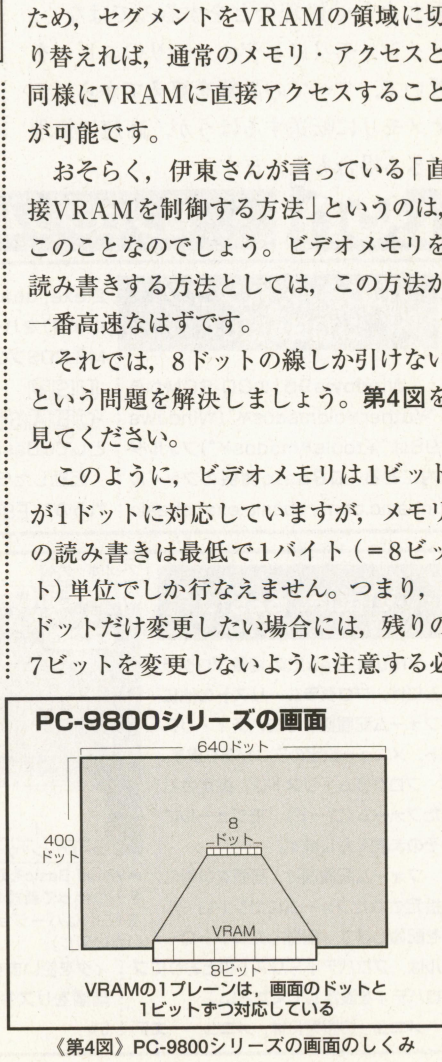
【福島県郡山市・伊東博文20歳】

A PC-9800シリーズでは，標準グラフィック・モードである“640×400ドット／16色”の場合，グラフィックの内容を記憶する“VRAM”がCPUにそのままマッピングされています。そのため，セグメントをVRAMの領域に切り替えれば，通常のメモリ・アクセスと同様にVRAMに直接アクセスすることが可能です。

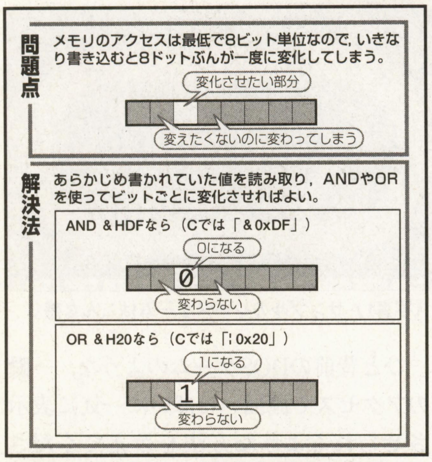
おそらく，伊東さんが言っている「直接VRAMを制御する方法」というのは，このことなのでしょう。ビデオメモリを読み書きする方法としては，この方法が一番高速なはずです。

それでは，8ドットの線しか引けないという問題を解決しましょう。**第4図**を見てください。

このように，ビデオメモリは1ビットが1ドットに対応していますが，メモリの読み書きは最低で1バイト（＝8ビット）単位でしか行なえません。つまり，1ドットだけ変更したい場合には，残りの7ビットを変更しないように注意する必



《第4図》PC-9800シリーズの画面のしくみ



《第5図》これが1ドット単位に描き替える方法だ！

要があります。

これには，「あらかじめメモリの内容を読み込んでおいて，変えたいビットのみ変更して書き込む」といった手法で対処します（第5図）。

また，ビデオメモリのアクセスは，通常のメモリにくらべると低速です。ですから，毎回ビデオメモリから読みだして重ね合わせ処理などをするのではなく，メインメモリにビデオメモリのコピーを置いて，すべての計算を終えてからビデオメモリに転送するほうが，高速に処理できる場合もあります。

《リスト2》VRAMに直接アクセスして，線を描くプログラム・リスト（PC-9800シリーズ用，LSI C-86試食版で動作確認済）

```
/* VRAM直接アクセスの例（PC-9800シリーズ用）
   LSI C-86 Ver.3.30 試食版にて作成 */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <dos.h>
#include <time.h>

/*LINEルーチン(開始X, Y, 終了X, Y, 色)*/
line(int x1,int y1,int x2,int y2,int c){
  unsigned char far *farp; /*グラフィック書き込み用のポイ
ンタ*/
  unsigned char plane[4],bp[8],i;/*プレーン変換用*/
  unsigned int adr;/*書き込むアドレスの計算に使用*/
  int mx,my,a,aa,a2,sx,sy;/*線を引く計算に使用*/

  bp[7]=1;bp[6]=2;bp[5]=4;bp[4]=8;bp[3]=16;bp[2]=32;bp[1]=
64;bp[0]=128;
  /*パックトピクセルのcolorデータをプレーンに変換*/
  plane[0]=c&1;plane[1]=c&2;plane[2]=c&4;plane[3]=c&8;

  mx=x1;my=y1;
  aa=0;
  if (x2-x1 < 0) {sx=-1;} else {sx=1;}
  if (y2-y1 < 0) {sy=-1;} else {sy=1;}
  a=(x2-x1)/sx;a2=(y2-y1)/sy;

  while (mx!=x2 || my!=y2){
    adr=my*80+mx/8;i=bp[mx&7];
    farp=MK_FP(0xa800,adr);*farp=(*farp & (~i))|(i * plane
[3]);
    /*V-RAM内容とAND ORを取り再書き込み*/
    farp=MK_FP(0xb000,adr);*farp=(*farp & (~i))|(i * plane
[2]);
    farp=MK_FP(0xb800,adr);*farp=(*farp & (~i))|(i * plane
[1]);
    farp=MK_FP(0xe000,adr);*farp=(*farp & (~i))|(i * plane
[0]);

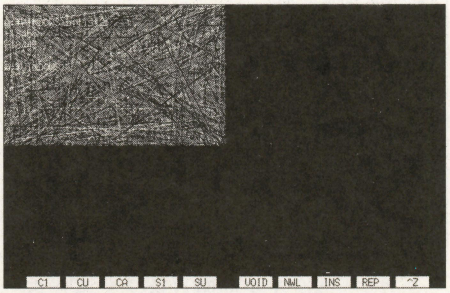
    if (aa<a2)
    {aa=aa+a;my=my+sy;}
    else
    {aa=aa-a2;mx=mx+sx;}}
}

/*メイン・ルーチン*/
main(){
  long i;
  /*画面初期化*/
  outp8(0x68,0x02); /*グラフィックをカラーモードに*/
  outp8(0x6a,0x01); /*グラフィックを16色モードに*/
  outp8(0xa2,0x4b);outp8(0xa0,0x00); /*400ラインモードに*/
  outp8(0x68,0x08); /*グラフィック画面を高解像度に*/
  outp8(0xa2,0x0d); /*グラフィック表示開始*/

  printf("%d¥n",clock());/*時間表示*/
  i=0;
  while (i<10000){/*ランダムに線を10,000本表示*/
    line(rand() / 103,rand() / 164,rand() / 103,rand() /
164,rand() & 15);
    i=i+1;}
  printf("%d¥n",clock());
}
```

高速に画面を描くには，とにかくムダを省くことが大事です。VRAMを直接アクセスするのもその一つですが，それだけでなく，最適なアルゴリズムを選んだりといったことも必要でしょう。

サンプルとして，VRAMに直接アクセスして，線を描くプログラムを作成しました（リスト2）。LSI C-86用ですが，簡単にQuick Cでも使えるようにできるはずです。ためしてみてください。


《写真2》リスト2をコンパイル（翻訳）して実行してみると，このような画面が表示される。ランダムに線を描いているのがわかる

RUN 各プログラム入力&実行方法

DOS／Vパソコン『QBasic』

『Windows95』のCD-ROMから“¥other¥oldmsdos¥”（Windows 98は“¥tools¥msdos¥”）フォルダ内にある，QBasic関係のファイル（qbasic.com, qbasic.exe, qbasic2.exe, qbasic.hlp, qbasic2.hlpの5個）をハードディスクにコピーし，MS-DOSプロンプトから

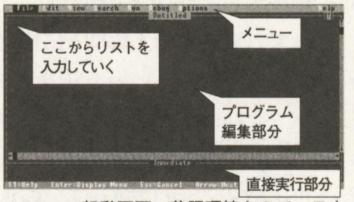
[U][S][↵]
[Q][B][A][S][I][C][↵]

としてQBasicを起動します。

起動したら，まずはヘルプが表示されるので[ESC]キーを押します。

あとは，キーボードから普通にリストを入力します。入力したリストを保存するには，メニューの[File]から[Save As]を選びます。

プログラムの実行は，メニューの[Run]から[Start]で行ないます。また，途中で止めたい場合には[Ctrl]+[Break]キーを押します。



▲QBasic起動画面。英語環境なので，日本語を使うことはできないので注意

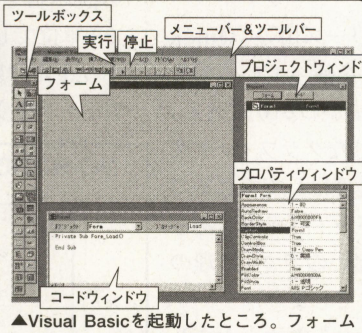
Visual Basic

Visual Basicの掲載プログラムには，プログラム・リストの他にフォーム配置図，プロパティ・リスト，メニュー設定の三つがあります。

プログラム・リストは，指定されたフォーム（コード）・モジュールにそのまま入力します。

フォーム配置図は，画面を参考に指定されたフォームにコントロールを配置します。配置したコントロールは，プロパティ・リストのとおりにプロパティを設定してください。

メニューの設定には，メニュー・エディタを使います。キャプション，名前と階層をリストのとおり設定してください。



▲Visual Basicを起動したところ。フォームを一つ伴って新規のプロジェクトが開いている（これはバージョン4.0の画面だがどれもだいたい同じ）

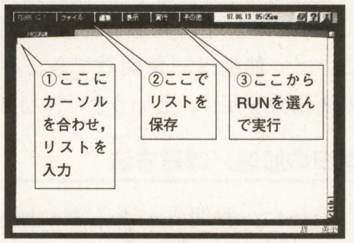
FM TOWNS『F-BASIC386』

はじめにTowns OSを起動して，F-BASIC386のCD-ROMをドライブにセットします。そして，F-BASIC386のアイコンをダブル・クリックします。

F-BASIC386が起動したら，キーボードからリストを入力していきます。入力が終わったら，メニューから[ファイル]-[保存]でディスクに記録してください。

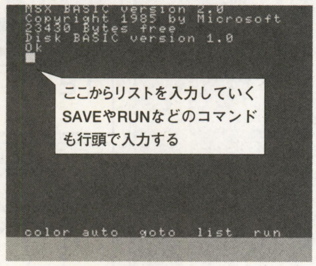
実行は，メニューから[実行]-[RUN]で行ないます。プログラムの実行を途中で止めたい場合は，[BREAK]キーを押します。

ベーマガ・ホームページなどからダウンロードしたファイルを読み込むときは，メニューから[ファイル]-[読み込み]でドライブ名とファイル名を指定してください。



▲F-BASIC386起動画面。保存や編集，実行はメニューで行なうのが特徴だ

MSX 『MSX BASIC』



▲MSX BASIC起動画面。これはMSX2なので，バージョン2.0となる

MSXの電源を入れると，パソコンのROMに内蔵されたMSX BASICが起動します（メニューソフトが起動する場合は DEL キーを押しながら電源を入れる）。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。たとえばフロッピーに"TEST.BAS"という名前で保存する場合は，

SAVE "A:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力していきます。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

実行するには，キーボードから

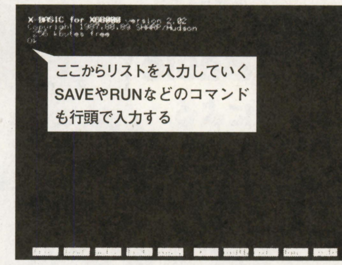
RUN↵

と入力してください。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することができます。プログラムを止めるには，CTRL+STOPキーを押します。

使用しているMSXによって，MSX BASICのバージョンが変わりますので注意が必要です。基本的に，プログラムは上位互換で動作します。たとえばMSX2では，MSXのプログラムは動作しますが，MSX2＋のプログラムは実行できません。

また，MSX turboRでは一般のプログラムが高速動作してしまい，アクション・ゲームが速すぎてゲームにならない場合があります。そんなときは，1キーを押しながら電源を入れることで，プログラムの動作スピードを遅くすることができます。

X68000 『X-BASIC』



▲X-BASIC起動画面。行番号がなくても動作する構造化BASICだ

X68000シリーズに標準添付しているBASICが，『X-BASIC』です。

X68000シリーズのOS『Human（ヒューマン）68k』を起動してから，『Human 68kシステムディスク』をフロッピー・ドライブに挿入します。このフロッピーの"BASIC2"ディレクトリの中にある，"BASIC.X"を実行してください。

初代X68000は，"BASIC"ディレクトリの中にある"BASIC.X"を実行します。

これで，X-BASICが画面写真のように起動します。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクへ保存します。ドライブBに"TEST.BAS"という名前で保存するときは，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

と入力します。ファイル名は，大文字／小文字を区別するので，注意してください。

実行は，キーボードから

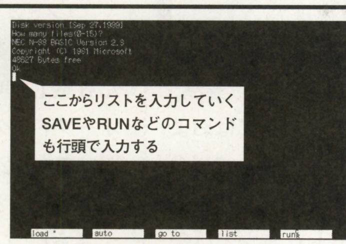
RUN↵

と入力してください。ファイル名を付ければ，外部ファイルを直接実行することができます。

実行を中止するには，BREAK キーを押します。

なお，X-BASICの投稿プログラムは，外部関数ファイルを使用することが多いようです。リスト中のファイル指定部分を，自分の環境に合わせて変更するなど，注意が必要です。

PC-88シリーズ 『N88-BASIC』



▲N88-BASIC起動画面。V1／V2モードのスイッチを切り替えてから起動する

PC-8801シリーズには，ほとんど全機種に『N88-BASIC』が付属しています。

PC-8801の電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-BASICのシステム・フロッピーを挿入します。そしてリセット・スイッチを押すことで，BASICが起動します。「How many files」と聞かれたら，一般にはそのまま↵キーを押していってかまいません。

キーボードからリストを入力していき，保存はSAVE "ドライブ番号:ファイル名"で行ないます。ドライブ1に"TEST.BAS"という名前で保存するには，キーボードから

SAVE "1:TEST.BAS"↵

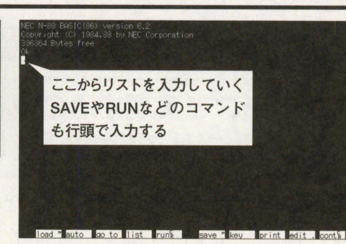
と入力します。ファイル名は，大文字／小文字で区別します。同じファイル名でも，大文字と小文字ではちがうファイルと認識するので，注意してください。

プログラムを実行するには，RUN↵とキーボードから入力します。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することも可能です。プログラム動作をやめるときには，STOPキーを押します。

このN88-BASICは，PC-98シリーズのDISK-BASICとディスク・フォーマット・レベルの互換性があります（命令もほぼ互換性あり）。

N88-BASICにもバージョンがいくつかありますが，投稿プログラムではPC-8801mkⅡSR以降で動作するV2モードが多いようです。

PC-9800シリーズ 『N88-日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)』



▲N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）起動画面

PC-9800シリーズの，MS-DOS上で動作するBASICが『N88-日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)』です。

MS-DOSを起動してから，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICを挿入します。そして，カレント・ディレクトリをフロッピーに移して，N88-BASICの実行ファイルをキーボードから入力していきます。

たとえば，ドライブBがフロッピーの場合は，

A>B:↵
B>N88BASIC↵

と入力することで，BASICが起動します。

起動したら，キーボードからリストを入力してください。入力が終わったら，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。

先ほどのフロッピーに"TEST.BAS"という名前で保存する場合は，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力します。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

プログラム実行は

RUN↵

です。RUNの後にファイル名を付けることで，ダウンロードしたファイルなどを直接実行することができます。プログラム実行を停止させるには，STOPキーを押します。

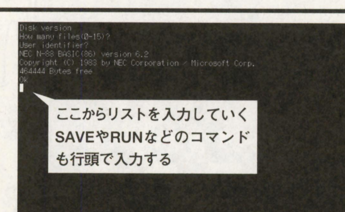
PC-9800シリーズ 『N88-日本語BASIC(86)(DISK-BASIC)』

PC-9801DX／DAシリーズより前のシリーズで付属しているのが『N88-日本語BASIC(86)(DISK-BASIC)』です。

これは，フロッピーから起動させて使用します。

パソコンの電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICのシステム・フロッピーを挿入して，リセット・スイッチを押してください。これで，DISK-BASICが写真のように起動します。「How many files」などと聞かれますが，一般にはそのまま↵キーを押していってください。

リストの入力／保存／実行方法は，PC-88シリーズのN88-日本語BASICと同じように行ないます。PC-88シリーズとは，ディスク・フォーマット・レベルと命令にほぼ互換性があります。

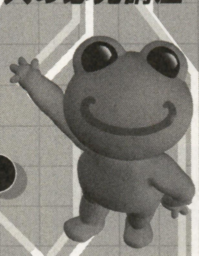


▲N88-日本語BASIC(86)(DISK-BASIC)

ゲーム・クリエイターをめざす人の必見講座

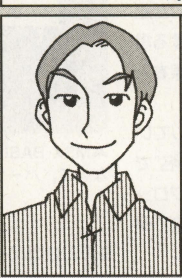
QBasicによる

超入門！ゲーム・アルゴリズム



創刊200号記念新連載！

TEXT & PROGRAMMING
東 幸太



Kouta Azuma Profile

心も新たに新連載。前連載『先生と生徒のための BASICプログラム講座』から変わって，QBasicを使うことに。

祝200号！　今後もプログラミング教養雑誌としての地位を，いっそう高められることを期待します。

第1回　移動表現と跳ね返りアルゴリズムを使った『スカッシュ・ゲーム』

今月からはじまったこの講座では，ゲームで使われているさまざまな“アルゴリズム【algorithm：解法手順】”をわかりやすく解説していきます。もちろんそのプログラム・リストも作成しますが，言語がわからない人でも大丈夫。図解入りで解説しますので，プログラマーだけでなくゲーム・クリエイターをめざす人もぜひご一読ください。

アイデアを実現するのが“アルゴリズム”だ！

10年以上前は，一部のユーザーだけのものであったコンピュータ・ゲーム。しかし家庭用ゲーム機の普及により，今ではすっかり一般的なものになっています。

毎週末には新しいゲームソフトが発売され，その品質は年々向上しています。これらのゲームを遊ぶだけでは満足できず，「自分でゲームを作ってみたい！」ということを考えたことはありませんか？

家庭用ゲーム機の場合，本格的なソフト開発には多くの機材（多大なコスト）が必要で，趣味で手をだせるようなものではありません。しかし，パソコンならば開発言語ソフトをそろえるだけで，簡単なゲームを作ることができます。当然，表現力や速度の面ではゲーム機にはおよびませんが，アイデア次第で小粒でピリッとしたおもしろいゲームを作ることが可能です。たとえば，テトリスなどはその代表といえるでしょう。

この連載では，そんなゲームを作成するときに必要となる“アルゴリズム”を，わかりやすく紹介していきます。ここでいうアルゴリズムとは，「アイデアを実現するためにどう処理するか」という意味を持ちます。先ほどのテトリスの例では，

- ブロックを移動／回転させる方法
- ブロックが衝突したら障害物にする
- 横1列に並んだか判定させる処理

などのように，一つのゲームにもさまざまなアルゴリズムが存在するのです。

というわけで，これから毎号いろいろなジャンルのコンピュータ・ゲームをテーマに，その中で使われている重要なアルゴリズムを抜きだして，それぞれの利用方法を解説したいと思います。

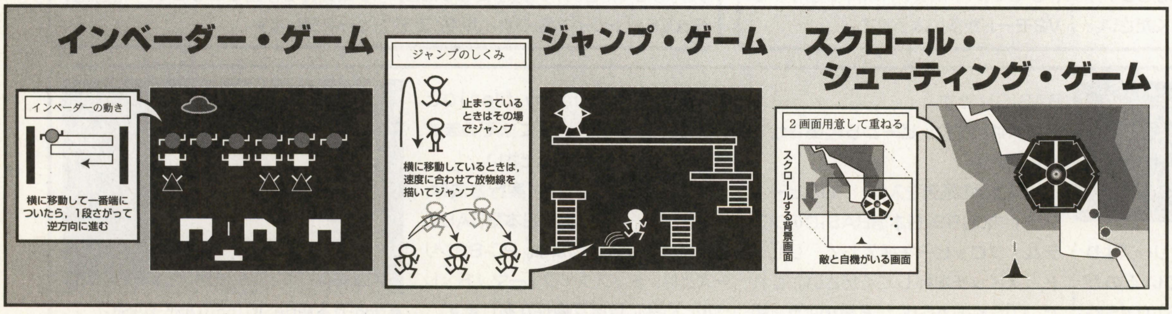
ゲームの歴史とアルゴリズムの複雑さは比例する？

“コンピュータ・ゲーム”と一言でいっても，その種類が非常に多いことはみなさんも感じていることでしょう。たとえば，オーソドックスなシューティング・ゲームだけでも，2次元タイプから完全3次元タイプまで，さまざまなものがあります。

さらに，ここ数年は3次元対戦タイプのゲームがヒットしており，最近では3名以上の同時プレイが可能なものも登場しています。しかし，これらの3次元タイプのゲームは取り扱う座標が一つ多いことから，そのプログラミングはかなりむずかしくなってきているというのが実状です。

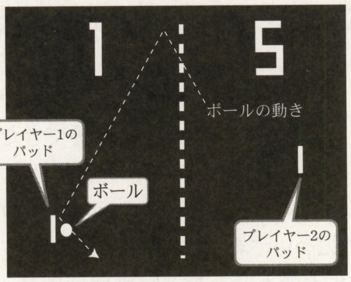
そこで，まずはじめは2次元タイプのゲームをテーマに，いろいろなアルゴリズムを紹介していくことにしましょう。

第1図のように，コンピュータ・ゲームに必要なアルゴリズムを簡単なものから順番に調べていくと，結果的にゲームの歴史の流れに似てきます。これは，昔のゲームほどハードウエアの能力が低く，プログラムに実装されている要素が少ないからです。

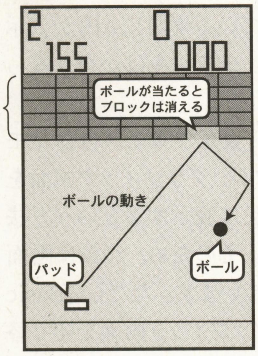


《第1図》代表的なゲームとそのアルゴリズム

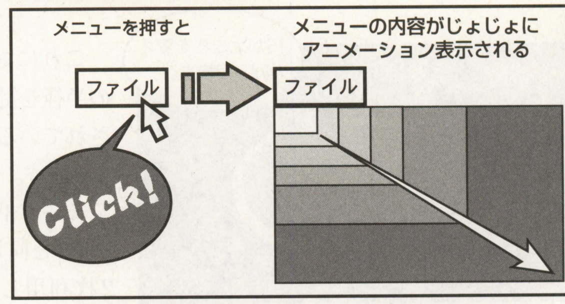
これがボールをパッドで打ち返すゲームだ！



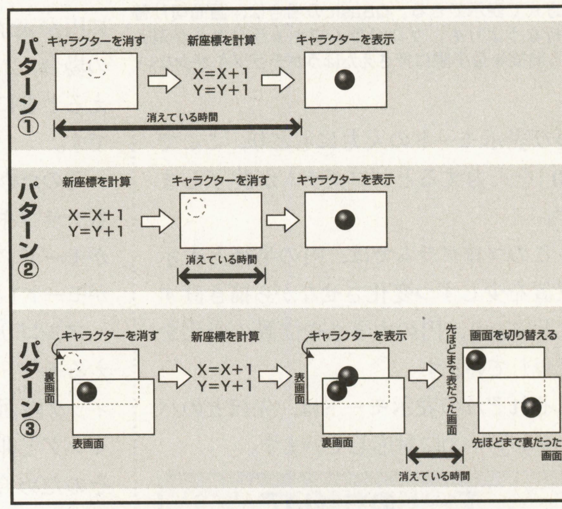
《第2図》テニスゲーム



《第3図》ブロックくずし



《第4図》Windowsのアニメーション効果を利用した例



《第5図》キャラクターを移動させる三つのパターン

ゲームの元祖は“テニスゲーム”だ！

さて，このような歴史的順番と利用されているアルゴリズムを考えると，最初に取り扱うべきゲームは『テニスゲーム』になるでしょう（**第2図**）。世にコンピュータ・ゲーム機を知らしめたといわれるATARI（アタリ）社の『PONG（ポン）』が，このタイプのゲームです。

このテニスゲームは，プレイヤーがコントローラを上下に操作してパッドを動かし，ボールを当てて跳ね返すだけという，非常に単純なゲームです。移動する要素もボールとパッドだけであるため，非力なハードウエアでも現実的な速度を実現することができます。

また，テニスゲームではプレイヤーが2名必要でしたが，これを1人でもプレイできるようにするために登場したのが『ブロックくずし』です。これは，**第3図**のように「ブロックを破壊していき，得点を稼ぐ」というゲーム要素を加えたものです。

今回は，これらのテニスゲームやブロックくずしに利用されているアルゴリズムを紹介していくことにしましょう。

重要な基本アルゴリズム“キャラクターの移動表現”

テニスゲームやブロックくずしには，ボールとパッドは必ずあり，他にもブロックや周囲の壁などの物体が登場しますね。このようなゲーム中に登場する要素を，“キャラクター”と呼んでいます。

これらのキャラクターのうち，ブロックと壁は最初に表示しておけばそのままですみますが，ボールとパッドは移動していくようすを表現しなくてはなりません。

通常，キャラクターの移動を表現するためには“アニメーション効果”を利用します。アニメーション効果というのは，ほんのわずかに異なる絵を連続して見ると，絵が動いているように見える効果を指します。

たとえばWindowsでは，初期状態ではマウス・カーソルの形状は固定されたままですが，“アニメーション・カーソル”などを利用するとカーソルの形が変化しているように見えます。また，Windows98ではメニューを選択するときに，メニューがいきなり表示されずジワジワと拡大していきますね（**第4図**）。これらは，すべてアニメーション効果を利用しています。

つぎに，このアニメーション効果を使って，キャラクターを動かすアルゴリズムを考えてみましょう。

計算してから動かすか？動かす前に計算するか？

キャラクターの移動を表現するには，どのような方法が考えられるでしょうか？　ここで，**第5図**を見てください。

パターン①は，一番素直な方法です。移動させるときに，現座標のキャラクターを消去して，新しい座標を計算し，その座標にキャラクターを描画するという手順で処理を行ないます。

これに対してパターン②は，あらかじめ新座標を計算してから，旧座標のキャラクターを消去して描画を行ないます。

パターン③は，手順はパターン①と同じですが，“2画面切り替え”という手法を使っているのが特徴です。これは，表示されていない画面のほうでキャラクターの再描画を行ない，その後画面を切り替えてキャラクターの移動を表現しています。

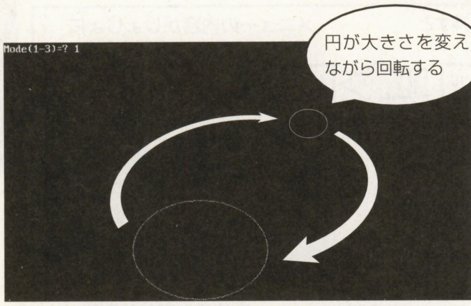
プログラムで動作を確認してみよう！

実際にアニメーション効果を確認するためのプログラムとして，QBasic対応の**リスト1**を用意しました。

QBasicは，DOS／Vパソコンで動作する構造化BASICで，Windows95やWindows98のCD-ROMの中に収録されています。今月の『BASIC PROGRAM GET＆RUN』のコーナーでQBasicが特集されており，くわしく紹介されていますので参照してください。

リスト入力＆実行方法をよく読んで，**リスト1**のプログラムを起動します。すると，表示モードを聞いてくるので，1〜3の値を入力してください。

画面には，**写真1**のように円が動くようすが表示されます。何かキーを押すと，



《写真1》リスト1では，アニメーション表現をいくつかの方式で表示できる。QBasicの場合は，画面切り替えを行なうよりも，プログラムでキャラクターが消えている時間を最小限に押さえたほうがチラツキが少ない

再び表示モードの入力にもどり，ここで「0」を入力するとプログラムが終了します。

このプログラムでは，円の半径と表示位置を少しずつ変化させながら描き直すことにより，円の大きさや位置の変化を表現しています。

それぞれの表示モードは，先ほどのパターン①〜③に対応しています。

モードのちがいでチラツキが変わる

リスト1のモード1を実行するとわかりますが，円がかなりチラついて見えます。これは，**第5図**からもわかるように，全体をとおして「円が表示されていない時間が長い」ためです。

これに対してモード2では，新しい円の半径を計算している時間にも円が表示されているため，チラツキはかなり減っています。

モード3では，表示プロセス自体はモード1と同じですが，グラフィック画面を2枚利用し，交互に表示するという方法を取っています。そのため，つねに画面に円が表示されています。ただしQBasicの場合，2枚のグラフィック画面を切り替えるときに，画面がチラついてしまうのです。

そのため，結果的にはモード2がもっともチラツキが少なく見えます。そのつぎがモード3で，もっともチラツキが多いのがモード1ということになりました。

アルゴリズム的には，一番高度だと思えるモード3ですが，QBasicではグラフィック画面の切り替えを，画面表示タイミングと非同期に実行してしまいます。そのため今一つ効果がなかったのですが，本格的なアクション系のゲームでは，ほとんどすべてがこのモード3と同じ方式を利用しています。

これらのゲームでは，グラフィック画面の切り替えをタイミングよく行なうことで，まったくチラツキが生じないようにしているものがほとんどです。

跳ね返りアルゴリズムを考える

アニメーション効果により，ボールとパッドの移動については理解できたと思います。つぎに，ボールを打ち返すときにポイントになる，“跳ね返りアルゴリズム”について考えてみましょう。

基本的な跳ね返りの処理は，ボールの移動方向に対してX座標（左右方向），もしくはY座標（上下方向）についてのみ移動方向を逆にしてやれば実現できます（**第6図**）。

しかし，このままではボールの移動方向が特定の角度だけになってしまい，面白味がありません。実際にテニスゲームやブロックくずしで遊んだことがある人はわかると思いますが，この跳ね返り処理には工夫がなされています。

だいたいのゲームでは，壁での跳ね返りは上記の方法そのままで単純ですが，パッドでの跳ね返りにはバリエーションを持たせています。たとえば，パッドとボールの当たる位置によって，反射する角度が変化したりするのです。

このようにバリエーションを持たせるためには，いろいろな方法が考えられます。ここでは，跳ね返り角度を計算するときだけ，パッドの形が長方形でなく，

《リスト1》アニメーション効果を見るプログラム・リスト（QBasic用）

```
screen 9
xmax = 640 '画面横ドット数
ymax = 350 '画面縦ドット数
pi2 = 3.14159265358979 * 2 '円周率の２倍
dim mpx(1),mpy(1),mpr(1) 'モード３用の変数
divth = pi2 / 1000 '移動角速度
divrth = pi2 / 900 '半径変化速度
gf = 0 'ループフラグ
while gf = 0
    cls
    input "Mode(1-3)=";mode 'モード入力
    if mode = 0 then gf = 1 '０で終了
    th = 0 '表示位置（極座標の角度）
    oldth = th
    rth = 0 '半径決定角度
    oldrth = rth
    rlen = ymax / 8 '半径変動幅
    prlen = ymax / 3 '位置変動幅
    xcenter = xmax / 2 '移動中心
    ycenter = ymax / 2
    rcenter = ymax / 6 '半径中心
    page = 0
    select case mode
        case 1
            while inkey$=""
                x = xcenter + prlen * cos(th) '座標を決める
                y = ycenter + prlen * sin(th)
                r = rlen * sin(rth) + rcenter
                circle(x,y),r,0 '円を消す
                th = th + divth '消してから新しい位置を計算
                rth = rth + divrth
                if th > pi2 then th = th - pi2
                if rth > pi2 then rth = rth - pi2
                x = xcenter + prlen * cos(th) '新しい座標を
決める
                y = ycenter + prlen * sin(th)
                r = rlen * sin(rth) + rcenter
                waiting 100 '待ち時間
                circle(x,y),r,7 '円を描く
            wend
        case 2
            while inkey$=""
                oldx = xcenter + prlen * cos(th) '消すべき
座標を決める
                oldy = ycenter + prlen * sin(th)
                oldr = rlen * sin(rth) + rcenter
                th = th + divth
                rth = rth + divrth
                if th > pi2 then th = th - pi2
                if rth > pi2 then rth = rth - pi2
                x = xcenter + prlen * cos(th) '描く座標を決
める
                y = ycenter + prlen * sin(th)
                r = rlen * sin(rth) + rcenter
                waiting 100 '待ち時間
                circle(oldx,oldy),oldr,0 '円を消してから
                circle(x,y),r,7 'すぐに円を描く
            wend
        case 3
            while inkey$=""
                circle(mpx(page),mpy(page)),mpr(page),0 '裏
ページの円を消す
                th = th + divth
                rth = rth + divrth
                if th > pi2 then th = th - pi2
                if rth > pi2 then rth = rth - pi2
                mpx(page) = xcenter + prlen * cos(th) '描く
座標を決める
                mpy(page) = ycenter + prlen * sin(th)
                mpr(page) = rlen * sin(rth) + rcenter
                waiting 100 '待ち時間
                circle(mpx(page),mpy(page)),mpr(page),7 '裏
ページに円を描く
                screen ,,1-page,page '表ページと裏ページの切
り替え
                page = 1 - page
            wend
            screen ,,0,0
    end select
wend

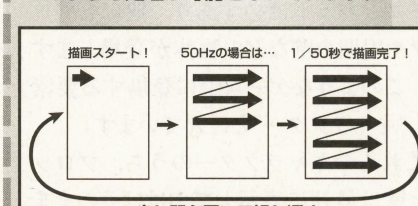
sub waiting(ii)
    for i = 0 to ii
        j = sin(i)
    next
end sub
```

画面切り替えのタイミング

Technical Column

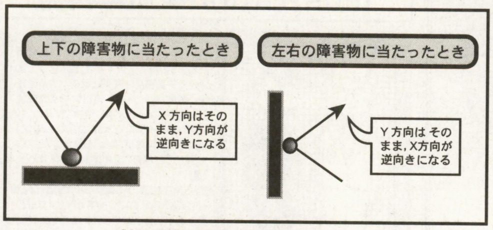
コンピュータ画面は，およそ1秒間に50回〜80回程度更新されています。このとき，1画面描き終わってからつぎの画面を描きはじめるまでのあいだに，わずかな時間が存在するのです。

このすきまの時間で表示要素を切り替えると，ちらつきのない表示ができます。高速描画テクノロジーを提供し，アクション・ゲームに主眼を置いている『DirectX』などでは，このような処理が可能となっています。

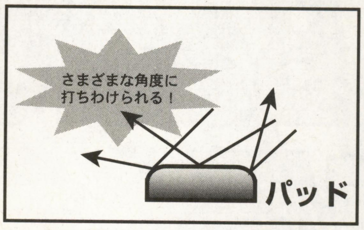


▲コンピュータの画面描画のしくみ

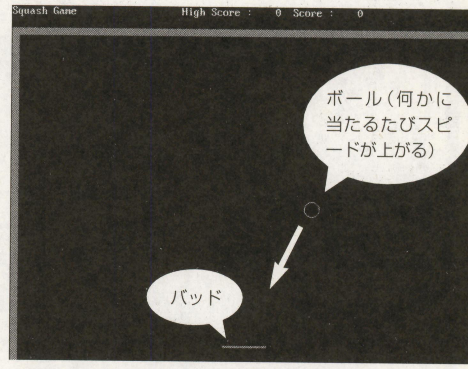
これが跳ね返りアルゴリズムだ！



《第6図》基本的な反射のしくみ



《第7図》パッドに丸みを持たせる



《写真2》『Squash Game（スカッシュ・ゲーム）』起動画面。パッドが丸みを帯びているということを忘れずにプレイしよう。壁やパッドで反射するたびにボールの速度が上がっていくことから，なるべくボールを横の壁に当てないようにするのがポイントだ

第7図のように丸みを帯びた形になっていると仮定してみましょう。

これにより，ボールがパッドに当たる位置によって，単純な跳ね返りをしたり，跳ね返る角度が変化したりします。このようにすれば，ボールの移動方法のバリエーションが増えますし，プレイヤーはうまくパッドをコントロールすることによって，思いどおりの打ち返しができるようになります。

スカッシュ・ゲームで跳ね返りアルゴリズムを見る！

リスト2は，パッドでボールを跳ね返す『Squash Game（スカッシュ・ゲーム）』です。

リストを入力して実行すると，**写真2**のような画面が表示されます。プレイヤーは，テンキーの[1]〜[6]とスペース・キーでパッドをコントロールし，ボールを跳ね返してください。

ボールを1回跳ね返すごとに，得点が増加します。また，ボールは跳ね返るたびに，速度が上がっていきます。

パッドは[1][4]キーで左へ，[3][6]キーで右へ移動し，[2][5]キーまたはスペース・キーで停止します。[4]と[6]キーは，パッドの移動が速く設定されています。[Esc]キーで，ゲーム終了です。

プログラム中では，「Function xref」（①の部分）と「Function yref」（②の部分）が，それぞれ横方向と縦方向の反射処理を行なっています。

壁にボールが当たった場合には，単純にこの関数を呼びだしています。これがパッドの場合は，パッドとボールの中心のズレに応じて，ボールの入射角をわざとずらしています。この処理によって，パッドが丸みを帯びているような跳ね返りを実現しているわけです。

実際にゲームで遊んでみて，パッドに当たる位置によってボールの跳ね返りかたがちがっていることを確認してください。

来月は，衝突判定アルゴリズムを紹介する予定です。お楽しみに！

《リスト2》『Squash Game（スカッシュ・ゲーム）』のプログラム・リスト

```
common shared xmax
common shared ymax
common shared pi
common shared hiscore
common shared score

screen 12
xmax = 640 '画面横ドット数
ymax = 480 '画面縦ドット数
pi = 3.14159265358979
hiscore = 0 'ハイスコア
psk = 0.8 'パッドの丸まり具合
gf = 0 'ループフラグ
while gf = 0
    score = 0 'スコア
    speed = 0.3 'ボール移動速度
    pw = 30 'パッド幅係数
    makestage '画面作成
    bx = xmax / 2 'ボール初期座標
    by = ymax - 50
    br = 10 'ボール半径
    bvr = -60 / 180 * pi 'ボール移動方向
    px = xmax / 2 'パッド初期座標
    pvx = 0 'パッド移動方向
    fc = 0
    f = 0
    while f = 0 'ゲームメインループ
        nbx = bx + speed * cos(bvr) '移動先計算
        nby = by + speed * sin(bvr)
        if nbx + br >= xmax - 12 or nbx - br <= 10 then '
横の壁チェック
            play "MBG64" '横の壁に当たった
            bvr = xref(bvr) '横方向の反射による角度変化を
計算
            nbx = bx + speed * cos(bvr) '新しい移動先を計
算
            nby = by + speed * sin(bvr)
            speed = speed + 0.02 '反射するごとに速度を上げ
ていく
        end if
        if nby - br <= 40 then '上の壁チェック
            play "MBE64" '上の壁に当たった
            bvr = yref(bvr) '縦方向の反射による角度変化を
計算
            nbx = bx + speed * cos(bvr)
            nby = by + speed * sin(bvr)
            speed = speed + 0.02
        end if
        if nby > ymax then
            f = 1 'ボールが画面外へ出てしまった
        end if
        if fc > 0 then fc = fc - speed 'パッド反射後しばら
くはパッドとの衝突はチェックしない
        if fc <= 0 then
            if nby + br >= ymax - 22 and nby - br <= ymax
- 20 then 'パッドとの衝突チェック
                if nbx > px - pw and nbx < px + pw then
                    play "MBC64" 'パッド反射
                    if nbx > px then bvr = bvr - (nbx -
px) / pw * psk 'パッドの丸みを計算
                    if nbx < px then bvr = bvr + (px -
nbx) / pw * psk
                    bvr = yref(bvr)
                    nbx = bx + speed * cos(bvr)
                    nby = by + speed * sin(bvr)
                    fc = 50
                    scoreup 1 '得点増加
                    speed = speed + 0.02
                end if
            end if
        end if
        circle(bx,by),br,0 'ボールを消す
        circle(nbx,nby),br,14 'すぐにボールを描く
        bx = nbx 'ボール座標更新
        by = nby
        k$ = inkey$ 'キー入力に応じたパッド移動速度設定
        if k$ = "4" then pvx = -1
        if k$ = "1" then pvx = -0.5
        if k$ = "6" then pvx = 1
        if k$ = "3" then pvx = 0.5
        if k$ = "2" or k$ = "5" or k$ = " " then pvx = 0
        if k$ = chr$(&H1B) then 'ESCキーで終了
            f = 1
            gf = 1
        end if
        npx = px + pvx
        if npx + pw >= xmax - 12 or npx - pw <= 10 then '
両端の壁との衝突チェック
            pvx = 0
            npx = px
        end if
        line(px-pw,ymax-22)-(px+pw,ymax-20),0,bf 'パッドを
消す
        line(npx-pw,ymax-22)-(npx+pw,ymax-20),12,bf 'すぐ
にパッドを描く
        px = npx 'パッド座標更新
    wend
    locate 12,36
    print "Game  Over"
    f = 0
    while f = 0
        k$ = inkey$
        if k$ = chr$(&H1B) then
            f = 1
            gf = 1
        end if
        if k$ = chr$(13) then f = 1
    wend
wend

function xref(r) 'X方向の反射処理
    r = alr(r)
    r = - r + pi
    xref = r
end function

function yref(r) 'Y方向の反射処理
    r = alr(r)
    r = - r
    yref = r
end function

function alr(r) 'ラジアン角度を-PIから+PIの範囲に修正
    while r >= pi or r <= -pi '角度範囲を直す
        if r < -pi then r = r + pi * 2
        if r > pi then r = r - pi * 2
    wend
    alr = r
end function

sub makestage
    cls
    line(0,30)-(xmax-1,39),2,bf
    line(0,30)-(9,ymax-1),2,bf
    line(xmax-11,30)-(xmax-1,ymax-1),2,bf
    print "Squash Game"
    scoreup 0
end sub

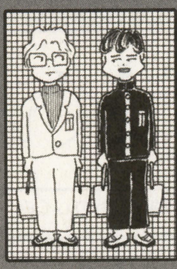
sub scoreup(up)
    score = score + up
    if score > hiscore then hiscore = score
    locate 1,30
    print using "High Score : ####  Score :
####";hiscore;score
end sub
```

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

愛称：VB研

所長●竹宮恵亀
Illustration●加藤義啓



（左）VB研・所長の竹宮恵亀（新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住，趣味サッカー）。先日，マイクロソフトの平井さんと会談。平井さんは，ベーマガ・ホームページの伝言板に「22歳」と投稿していたが，実は16進数の「22H」ということが判明。オチャメな人でした（笑）。

（右）第5部なのに，助手4号（ブラジル生まれ，7歳でイギリスにあるジョブロット財団の枢機卿に呼ばれて招待留学，神学校卒業後アジア諸国を転々としながらも突然帰国しなぜかVB研に。渋谷区在住）。カッコ内はほとんど「ウソだよ〜」。

番外編
祝200号！　あぁ創刊当時の所長

ベーマガ創刊200号，おめでとうございま〜す。200号といえば，約17年の歴史を持つことになるんですね。いや，すごい。そんなわけで今月は，通常の講座はお休みして，200号特別企画「17年前のコンピュータ＆プログラミング事情」をお届けしましょう〜。おっと，重大発表もあるから，お楽しみにね。

ウィ〜な所長がウィウィしかったころ

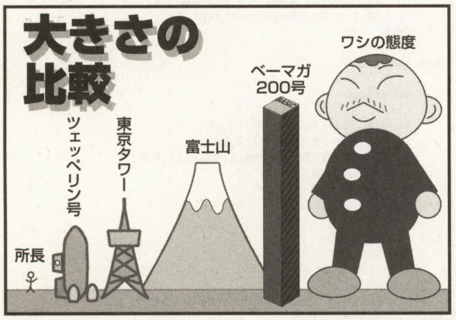
所長　いやぁ，ついにベーマガも200号達成ですなぁ。200号に達するまでの期間は，計算によって求めると実に200÷12＝16.666666666666666666666…。

助手　あ〜200号記念だというのに，相変わらずクドイ！

所長　まぁ「≒17年前」ちゅーことですな。

助手　読者のみんなは，200号がどのくらいスゴイかってことが，「わかるかな？わっかんねーだろうなぁ」と，17年前のギャグをかますワシであった。そんなあなたに，わかりやすいイメージを用意しました。第1図をご覧くださ〜い。

所長　…これはちょっとウソくない？



《第1図》助手が考える，ベーマガ200号の偉業のイメージ

助手　ま，そのくらいスゴイってことよ。

所長　今月は，そんな17年の歴史を持つベーマガの創刊当時の“コンピュータ事情はいかがなものか”ということを，ボクの高校時代の日記とともにお届けしたいと思いまーす。

> '82年6月8日（火曜日）
> あまりたいしたことはなかった。助手とゲーム・センターに行ったら『モンスターゼロ』という新ゲームがあったが，おもしろくなかった。

助手　いきなりベーマガ創刊日だけど，ベーマガの“ベ”の文字もないじゃん。しかし，ワシと所長は高校のとき同級生だった？　ワシはそのころ，イギリスにいたはずなんだけど…。

所長　ウソつけ。いたじゃん2年A組に。基本的にボクは新潟出身だけど，このときは秋田にいたのね。田舎だからゲームが入荷するのも遅いし，コンピュータ買うのも一苦労していたよね。

> '82年6月11日（金曜日）
> 新しいギャグを思いついた。「はか石をはかいした」
> SONYの16ビット・マイコンは20万円台らしい。ほしいなー。青森の友人から手紙がきて，どうやらPC-8801を買うそうだ。やめさせないと！

助手　所長は高校生のときから“低レベルおやじギャグ”を考えていたのね。

所長　VAIO（バイオ）の大ヒットでイケイケ〜のソニーだけど，このとき最初の“マイコン”を投入したはず。当時はパソコンじゃなくてマイコンって呼んでたんだよね。

助手　どうしてSMC-70はよくて，PC-8801買っちゃダメなの？

所長　当時のPC-8001vsMZシリーズの戦いに終止符を打つべく，'82年春にNECが投入した初代PC-8801。しかしこれが，メチャメチャ処理が遅かったのよ。ボクもじつは予約してたんだけど，デモ機触ったとき，BASICで「CLS 3」とグラフィック消去をしてみたら，全部消すのに数秒かかるという遅さ！　速攻で予約取り消したぞ。

助手　そういや，高速画面消去プログラムが，雑誌に投稿されてたよね。ちなみにSMCは，今でもTV局で存命しているのよん。知ってた？

> '82年6月13日（日曜日）
> 助手が「学校に行くべぇ」とさそったので，科学部室に行った。「ラーメン食うべぇ」ということになり，バンバンジィを巨大ビーカーで煮て食べた。気持ち悪かった。
> 助手はVICで作曲，ボクはPC-8001で平安京エイリアンもどきをマシン語で作成中。マシン語はむずかしいなぁ。

助手　日曜日まで部活ですかい。エライ

ね，ワシ。ろくなモン食ってないけど。

所長　ボクらの高校は，科学部にコンピュータがあったんだよね。マシンは2台しかなくて，歴史的1ボード・マイコン『TK-80』もどきの『マイティレオ』と，『PC-8001』+PCG（プログラマブル・キャラクター・ジェネレータ）という構成だったね。

助手　ワシは自前のマシンを，いつも持ち歩いていたのだ。その名も『VIC-1001』だぁ～！　今はなきコモドール社のマシンで，6502搭載。これにくらべて，所長の当時の愛機はというと…，ニヤリ。

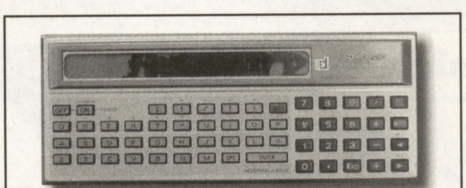
所長　ポケコンでした～。シャープの『PC-1210』という，かわいいヤツよん。プログラム・エリアは400ステップ，変数はA～Zの26種類のみという，苦しい環境でプログラミングのお勉強をしていたのよ。変数が足りなくなると，一つの変数に整数部と小数部で二つの値を入れて使いわけたりと，涙ぐましい努力をしていたのであった。やっぱ，PC-8801買っとけばよかったかなぁ。先日研究所から発掘された，PC-1210の写真はこちら（写真1）。

助手　ダセ～，液晶割れてやんの。

所長　キ，キサマが2階の窓から落としたんだろうがぁ～。

助手　そういやこの時期に『MZ-2000』が発表されたんだよね，とゴマかすワシ。

所長　当時のマシンには，必ずBASICが付いていたんだよね。それを使って，みんなベーマガとかに掲載されているBASICプログラム・リストを入力して遊んでいたのよ。



《写真1》所長が高校生だったころの愛機『PC-1210』。最新デジカメで撮影。ちょっと照れてました（ウソ）

助手　フロッピーもなかった時代だから，プログラムの保存はカセット・テープにしてたよね。

所長　そうそう，音を聞くと「これは何百ボーだから，『BASICマスターレベルII』のプログラムだな」とか判別できたり。

助手　ところで所長よぉ，すっかり話が後ろ向きになっているけど，いいの？

所長　うむ。200号に甘んじていてはイカンな。そんなアナタに送る，21世紀へ向かって前進する『ベーマガ未来へのあゆみ』プログラムがこれだ～（リスト1，写真2）。VBScriptで作っているから，メモ帳なんかで入力して“ayumi.htm”などのHTMLファイルで保存し，Internet Explorer（インターネット エクスプローラ）で開いてみてね。

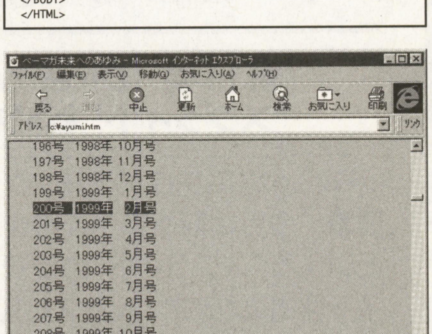
助手　ははぁ，ベーマガの通巻号数がわかるワケね。

所長　さよう，このプログラムによると，300号は2007年6月号，さらに500号は2024年2月号，さらにさらに1000号は2065年10月号という予定になっておるのじゃ～！

助手　おっさんおっさん。

《リスト1》『ベーマガ未来へのあゆみ』のプログラム・リスト（VBScript）

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>ベーマガ未来へのあゆみ</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">
<!--
 document.write "<TABLE><TR><TH>通巻号数</TH><TH>何年</TH><TH>
何月号</TH></TR>"
 for i=1 to 1000
  document.write "<TR><TD ALIGN=RIGHT>"
  document.write i
  document.write "号  </TD><TD>"
  document.write (i+5)¥12+1982
  document.write "年</TD><TD ALIGN=RIGHT>"
  document.write ((i+5) mod 12)+1
  document.write "月号<BR></TD></TR>"
 next
 document.write "</TABLE>"
'-->
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```



《写真2》『ベーマガ未来への歩み』の実行画面。256号目とかイイ感じの発売年月が，すぐにわかっちゃうのだ

所長　うぉ～，1000号に向けてがんばるぞぉ～！

助手　おっさん，1000号でるとき，アンタ生きてないって。

所長　が，がーん！

読者投稿イラスト第4弾



by 加藤義啓

評…少年時代・秋田編だね（画伯）

緊急速報！

『VB研』がMOOKになる！

新春発売予定！

本誌で大人気連載中の『Visual Basic研究所』が，VB5.0／6.0の活用書として1冊にまとまります！第5部をベースにした基礎編の他，書きおろしの活用編も掲載予定。CD-ROM付きで，2月発売予定です。

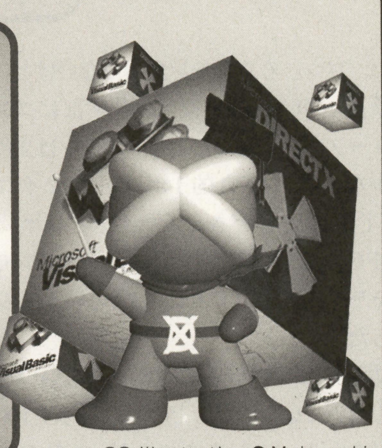
お楽しみに！

問い合わせ先
電波新聞社 ☎ 03-3445-6111（販売部あて）

特別連載

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

Visual BasicによるDirectX（ダイレクトエックス）プログラミング入門



CG Illustration●Mekamaki

第11回　DirectAnimationで“スプライト”機能を実現しよう②

DirectXのプログラミング技術を紹介しているこの連載，今月は前回に引き続き，アニメーションの真髄（しんずい）といえる“スプライト”の処理を取りあげます。スプライトは2Dグラフィックス処理なのですが，今回はこれを使って疑似3Dグラフィックス表示させるテクニックを紹介しましょう。

TEXT＆PROGRAMMING
Visual Basicサポートグループ 平井昌人



Masato Hirai Profile

横浜市生まれ。元N88-BASICユーザー。Quick Basic, MS-BASICのサポート・エンジニアとしてマイクロソフトに入社。DirectXなどの布教活動にはげんでいる。「ベーマガ200号，おめでとうございます。コンピュータ雑誌の中でこれほど続いているのは，他にないでしょうね。これからも，読者を大切にした雑誌作りにがんばってください！」

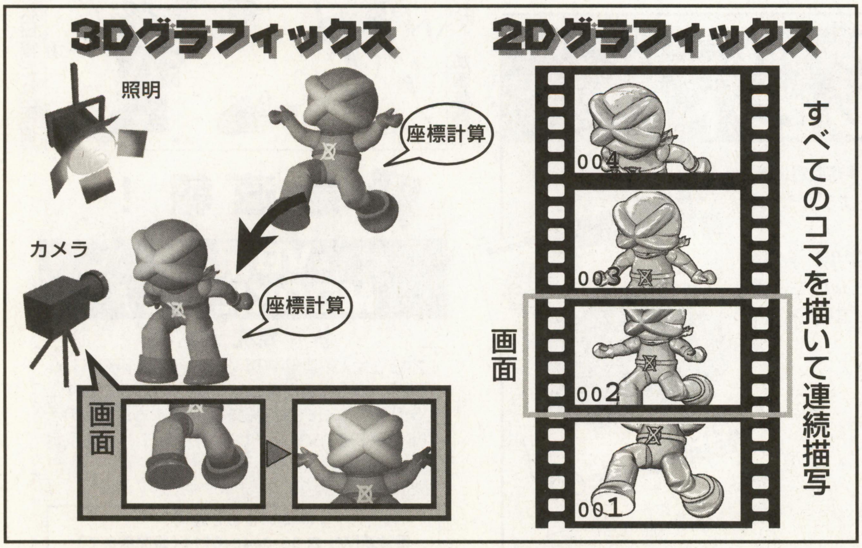
＊1　レンダリング
3Dプログラミングで空間に配置した物体は，最終的に1枚の“画像”として出力しなければならない。3D物体の座標や光源，カメラなどの設定の情報から計算処理をして，2Dへ投影されて，目に見える画像として生成される。この3Dから2Dへ投影する工程を，レンダリングという。

スプライトで3D表示させる？

今回のテーマは，先月に続いて“スプライト”です。スプライトとは，ゲーム・プログラミングの世界では，画面の中にある物体（敵や味方などのキャラクター）のことをさします。

スプライトは動きをともない，いくつかのフレームを高速で連続表示することで，キャラクターの動きや変化を表現しています。

一般に3Dプログラミングは，物体を移動したり回転したりすることで座標計算が行なわれ，照明・カメラをとおして2Dグラフィックスとしてレンダリング[*1]されて物体の動きが表現されます。これに対して2Dプログラミングは，何枚もの静止画像を連続的に表示することで動きを表現します（**第1図**）。



《第1図》2Dグラフィックスと3Dグラフィックスのアニメーションのちがい

今回は，先月紹介した処理とは少しちがった方法でアニメーションさせることに挑戦しましょう（今回のほうが一般的）。今回紹介するテクニックは，つぎの内容になります。

- **画像からフレームごとに切り取りアニメーションさせる**
- **いろいろな算術演算をする**
- **プログラムから動的に値を変更する**

今回のサンプルは“叙情”だ（笑）

写真1が，今回作成するサンプルです。DirectAnimation[*2]を使って，灯台の見える海岸の画像上を，赤い浮き輪（ドーナツ？）がアニメーションによって回転します。そしてこのドーナツは，ウィンドウの中をバウンドしながら動いていきます[*3]。

ソースコードは短いですが，内容はかなり濃いものです。**リスト1**を見てください。

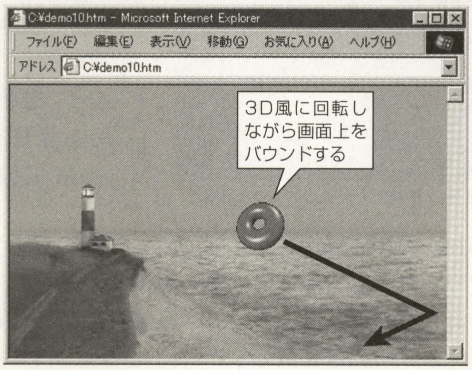
このサンプルは，『Microsoft Visual Basic（マイクロソフト ビジュアル ベーシック）

Script[*4]（以下VBScriptと略)』によるHTMLをベースにしています。『Microsoft Internet Explorer 4.01（以下IE4と略)』とテキスト・エディタさえあれば，簡単に実行することができます。IE4は無償でダウンロードすることができますし，Windows98には標準で組み込まれていますから，他に用意するものはありません。

しかし，テキスト・エディタで入力するよりも『Microsoft Visual Basic（以下VBと略)』でコーディングしたほうが便利であることは確かです。VBは新しくバージョン6.0がリリースされているので，ユーザーは早めにバージョン・アップしてくださいね。

これまでこのコーナーで掲載してきたVB用のすべてのサンプルは，VB6.0で問題なく動作します。ただし，『DirectX Media SDK』のバージョン6.0をインストールすると，以前に取り扱った3D系のサンプルが動かなくなります。これは，DirectX6.0がVRML形式をサポートしなくなったためです。モデルデータは，VRML形式（～.wrl）の代わりに“Xファイル（～.x)”を使用しなければなりませんので，注意してください。

今回のサンプルで使用する画像はこれだ！





《写真1》画像の上を，赤いドーナツが回転しながらバウンドする。ウィンドウのサイズを変更しても，それについてくるぞ！

風情のある画像データを用意しよう！

今回のサンプルは，**第2図，第3図**のような画像データを使用しています。

DirectXにくわしい人なら，この赤いドーナツはおなじみでしょう[*5]。**第2図**のドーナツのビットマップ・ファイル“donut.bmp”は，『Direct X SDK 5.0／6.0』に含まれています。

また，**第3図**の風景のJPEGファイル“scene.jpg”は，『DirectX Media SDK』に含まれています。入手できない人は，ベーマガ・ホームペ

＊2 DirectAnimation
さまざまな技術の総称であるDirectXのうち，DirectAnimationは，2D／3Dグラフィックス，サウンド，映像などを総合的にサポートする，高レベルな命令を提供している。この連載では，DirectAnimationを使って，さまざまなサンプルを紹介している。

＊3 今回のサンプル
今回のサンプルを見て，編集部内では「これが平井さんの心象風景かぁ」という評判が（笑）。冬の海に飛び込む赤い浮き輪…，“日本海の不条理”って感じですかね。(編集部)

＊4 VBScript
IE3.0以降で動作するプログラミング言語で，VBと下位互換性がある。VBScriptのプログラムは，HTMLコード内に埋め込んで使用する。IEでそのHTMLをアクセスすると，組み込まれたVBScriptのプログラムが自動的に実行されることになる。

＊5 赤い○○シリーズ
赤いドーナツなのだが，何となく“唇(くちびる)”に見えてしまうのは私だけ？

《リスト1》DirectAnimationでスプライトを実現するサンプル・プログラム・リスト（VBScript用）

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=BLACK TEXT=LIME LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="0">
<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  '-----------------------------------------------
  '① グローバル定数・変数の宣言
  '-----------------------------------------------
  Const COLS = 10                  'ビットマップ中のキャラクタの列数
  Const ROWS = 6                   'ビットマップ中のキャラクタの行数
  Const FRAME = 60                 'キャラクタのフレーム数 = COLS *
ROWS
  Const BOX_W = 64                 '1キャラクタのマス目の幅(ピクセル)
  Const BOX_H = 64                 '1キャラクタのマス目の高さ(ピクセル)
  Const FPS = 4                    '1秒間に表示するフレーム数
  Const SPEED = 64                 '移動するスピード(ピクセル/毎秒)
  Dim m                            'DAStaticsオブジェクト
  Dim cw                           'クライアント領域の幅
  Dim ch                           'クライアント領域の高さ

  Sub Window_OnLoad()

    '-----------------------------------------------
    '② ピクセル座標系で初期化
    '-----------------------------------------------
    Set m = DAControl.PixelLibrary

    '-----------------------------------------------
    '③ ドーナツ アニメーションの処理
    '-----------------------------------------------
    '透過色(黒)を指定してビットマップをロード
    Set donuts = m.ImportImageColorKey("donut.bmp", 0, 0, 0)
    '[0]から[フレーム数 -1]まで毎秒 FPS で繰り上げていくフレーム番号を作
成
    Set num = m.Interpolate(0, FRAME - 1, FRAME / FPS).RepeatForever
    'フレーム番号から列座標を算出
    Set fx = m.Mul(m.DANumber(BOX_W), m.Floor(m.Mod(num,m.DANumber
(COLS))))
    Set fx = m.Sub(m.DANumber(BOX_W * COLS / 2 - BOX_W / 2), fx)
    'フレーム番号から行座標を算出
    Set fy = m.Mul(m.DANumber(BOX_H), m.Floor(m.Div(num,m.DANumber
(COLS))))
    Set fy = m.Sub(m.DANumber(BOX_H * ROWS / 2 - BOX_H / 2), fy)
    '元のビットマップを移動
    Set donuts = donuts.Transform(m.Translate2Anim(fx, fy))
    'クリッピングのために DAMatteオブジェクトを作成
    Set matte = m.FillMatte(m.Rect(BOX_W, BOX_H))
    '１コマ(1フレーム)分を切り取る(クリッピング)
    Set donuts = donuts.Clip(matte)

    '-----------------------------------------------
    '④ ドーナツをクライアント領域の中でバウンドさせる処理
    '-----------------------------------------------
    '開始から1秒に SPEED 分ずつ増加する数値を作成
    Set inc = m.Integral(m.DANumber(SPEED))
    'クライアント領域のサイズを格納するためのビヘイビア(DANumber)を定義
            Set cw = m.ModifiableBehavior(m.DANumber(Document.Body.
ClientWidth))
            Set ch = m.ModifiableBehavior(m.DANumber(Document.Body.
ClientHeight))
    'X方向の位置を算出
    Set dx = CreateObject("DirectAnimation.DANumber")
    dx.Init m.Until(inc, m.Predicate(m.GTE(inc, cw)), _
        m.Until(m.Sub(cw, inc), m.Predicate(m.GTE(inc, cw)), dx))
    Set dx = m.Sub(dx, m.Div(cw, m.DANumber(2)))
    'Y方向の位置を算出
    Set dy = CreateObject("DirectAnimation.DANumber")
    dy.Init m.Until(inc, m.Predicate(m.GTE(inc, ch)), _
        m.Until(m.Sub(ch, inc), m.Predicate(m.GTE(inc, ch)), dy))
    Set dy = m.Sub(dy, m.Div(ch, m.DANumber(2)))
    '表示位置をDAPoint2オブジェクトに格納
    Set pos = m.Point2Anim(dx, dy)
    'ドーナツを移動
    Set donuts = donuts.Transform(m.Translate2Point(pos))

    '-----------------------------------------------
    '⑤ 背景の写真をロードしてウィンドウのサイズにあわせる
    '-----------------------------------------------
    '背景の写真をロード
    Set photo = m.ImportImage("scene.jpg")
    'X方向への拡大率
    Set rx = m.Div(m.Div(cw, m.DANumber(2)), m.Div(photo.BoundingBox.
Max.x, m.Pixel))
    'Y方向への拡大率
    Set ry = m.Div(m.Div(ch, m.DANumber(2)), m.Div(photo.BoundingBox.
Max.y, m.Pixel))
    '拡大・縮小処理
    Set photo = photo.Transform(m.Scale2Anim(rx, ry))

    '-----------------------------------------------
    '⑥ コントロールにオブジェクトをセット
    '-----------------------------------------------
    DAControl.Image = m.Overlay(donuts, photo)
    DAControl.Start
    'IE4の場合は強制的にリサイズを呼び出し
    Call Window_OnResize
  End Sub


  Sub Window_OnResize()

    On Error Resume Next
    'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
    '-----------------------------------------------
    '⑦ 変数 cw, ch の変更 (クライアント領域のサイズ)
    '-----------------------------------------------
    cw.SwitchTo m.DANumber(Document.Body.ClientWidth)
    ch.SwitchTo m.DANumber(Document.Body.ClientHeight)

  End Sub

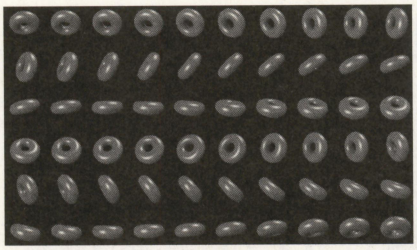
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

入力方法

このリストは，『Microsoft Internet Explorer 4.01（以下IE4と略)』とテキスト・エディタ（『メモ帳』など）があれば，実行することができます。IE4は，以下のアドレスから無償でダウンロードすることができます。

●**http://www.microsoft.com/japan/download.htm**

リストをメモ帳などで入力したら，拡張子を“htm”または“html”にして保存してください（ここでは“c:¥demo10.htm”としている)。そして，IE4の[ファイル]メニューより，[開く]で保存したファイルを読み込みます。すると，リストが実行されるようすを，IE4で確認することができます。



《第2図》ドーナツのビットマップ・ファイル“donut.bmp”



《第3図》風景のJPEGファイル“scene.jpg”

ージ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）からサンプル一式をダウンロードするといいでしょう。

もちろん，今回のプログラムは応用ができるように配慮していますので，あなたのオリジナル・キャラクターや画像を使っても楽しめますよ。

復習 透過色を指定した画像の読みかた

透過色を指定した画像をロードする方法は，前回でくわしく取りあげましたが，簡単に復習しておきましょう。

“透過色”とは透明な色のことで，その部分がガラスのように透けて見えるものだと思ってください。これは，DirectXでは“カラーキー”と呼び，また“抜き色”と呼ばれることもあります。

透過色は，画像合成時にちゃんと背景が透けて見えるよう処理するために必要な概念です。しかし，“透明な色”というものは実際に存在しませんよね。このため，何らかの色を指定して「この色の部分は透明にしてね（抜いてね）」と指令するわけです。

透過色を決定する場合，その画像の性質にもよりますが，RGB値*6（0，0，0）の黒を使うケースが多いようです。「それじゃあキャラクターに黒がある場合は透け透けになっちゃうの?」という疑問がわくかもしれませんが，そうなるわけではありません。「見た目は黒だがほんの少し灰色がかった色」，つまりRGB値（1，1，1）をキャラクターに使うのです。

リスト1で使うキャラクター（ドーナツ）の透過色は，“黒”です。合成されたときに，ドーナツのまわりや中心が透けて，ちゃんと背景が見えるようになります。

DirectAnimationでは，つぎのImportImageColorKeyメソッドで，読み込み時に透過色を指定します。

```
Set img = m.ImportImageColorKey(url, red, green, blue)
```

url：読み込む画像（ビットマップ）のファイル名
red：透過色に指定する色のR値（0～255）
green：透過色に指定する色のG値（0～255）
blue：透過色に指定する色のB値（0～255）

なお，GIFファイルであれば，DirectAnimationが勝手に透過色を判断してロードしてくれます。このためGIFファイルでは，とくに透過色を意識する必要はなく，ImportImageメソッドでOKです。

イメージの一部分を切り取る“クリッピング”をマスターせよ！

サンプルで使用している“donut.bmp”は，**第2図**を見るとわかるように，1枚のビットマップの中に連続写真のように何個ものドーナツが配置されています。

もう少しくわしくいうと，この画像は横10列×縦6行で，合計60個のドーナツから形成されています*7。この60個のドーナツを順番に高速に表示していけば，アニメーションができあがるわけですね。

このドーナツの1個のサイズは“幅64ピクセル*8×高さ64ピクセル”で，この単位を1フレーム（1コマ）とします。つまり，全部で60フレームあることになります。

一般的なアニメーション・プログラミングでは，ビットマップから1フレームぶんをコピーして，それを表示させるような手法を使います。しかしDirectAnimationでは，コピーするのではなく，もとの画像から1フレームのサイズ（64×64ピクセル）を切り取り，それを表示していきます（**第4図**）。

このように，イメージのある特定の領域を切り取る，または表示領域を限定することを“クリッピング”といいます。これは，今回のメインテーマとなる部分です。

DAMatteを使いこなせ！

DirectAnimationでは，切り取り（クリッピング*9）するために，DAMatte*10というクリッピング領域を管理するオブジェクトが用意されています。DAMatteオブジェクトは，DAPath2オブジェクトから定義します。

このサンプルでは，64×64ピクセルの正方形

＊6　RGB値
光の3原色である，赤（Red）・緑（Green）・青（Blue）のそれぞれの割合によって色を指定する方法。この他に“HSL”といった，色調（色合い）・彩度（鮮やかさ）・輝度（明るさ）の割合から色を指示する方法もある。Windowsの色の設定を見ると（[画面のプロパティ]-[デザイン]-[色]-[その他]），RGB値やHSL値が表示されているので確認してほしい。

＊7　合計60個のドーナツ
この赤いドーナツのビットマップは，DirectDrawのサンプルでよく使われている。DirectAnimationで使う場合，これほどフレーム数は必要ないかもしれない。実際，この半分の30フレームくらいに減らしても，きれいに見えるよ。

＊8　ピクセルとドット
ピクセルとは【Picture Element（ピクチャ・エレメント）】の略で，“画素”を意味する。たとえばスクリーンやプリンタは，細かい点の集合で画像を表現している。画像を表示するときの最小単位である“点（ドット）”が“画素（ピクセル）”と呼ばれている。

＊9　クリッピング
クリッピングには，指定されたビデオメモリ領域以外への不正なアクセスを防ぐ働きもある。しかし，DirectAnimationを使う限り，ビデオメモリなどは意識しなくてよい。DirectDrawでは，クリッピングをDirectDrawClipper（ダイレクト・ドロー・クリッパー）という可愛らしい名前のオブジェクトが管理しているのだ。

でクリップします。これを応用して，円や楕円，多角形，テキスト，またはその組み合わせからDAMatteオブジェクトを定義すれば，おもしろい切り取りかたもできますよ。

このように，DAMatteオブジェクトを使うとちょっと変わったことがいろいろと実現できるのです。機会があれば，くわしく紹介しますね。

簡単にDAMatteオブジェクトを作成する方法として，つぎのFillMatteメソッドを使うテクニックがあります。

```
Set matte = m.FillMatte(path2)
  mattes：DAMatteオブジェクト変数
  path2：DAPath2オブジェクト
```

DAPath2オブジェクトは，この連載でたびたび登場するオブジェクトですね。サンプルでは，つぎのようにして64×64ピクセルのDAMatteオブジェクトを定義します。

```
Set matte = m.FillMatte(m.Rect(64,
 64))
```

ただし，これは単に切り取る領域を定義するDAMatteオブジェクトを作成しただけですから，このままでは何も反映されません。

クリップによるアニメーションの実現

切り取り部分（DAMatteオブジェクト）が定義できれば，後は実際のイメージ（donuts）に適用すればいいわけです。

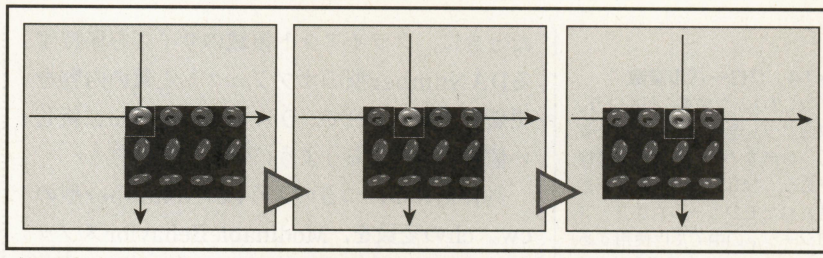
DAMatteオブジェクトは，DAImageオブジェクトのClipメソッドに使用します。DAImageオブジェクトのClipメソッドにより，DAMatteオブジェクトで定義された領域が切り取られます[*11]。

```
Set img = img.Clip(matte)
  img：DAImageオブジェクト
  matte：DAMatteオブジェクト
```

そしてつぎのように記述すれば，“donut.bmp”をロードしたイメージの中心となる，64×64ピクセルだけを切り取ったイメージが作りだされます。

```
Set donuts = donuts.Clip(matte)
```

ただし，これでは中心の64×64ピクセルの正方形を表示するだけで，アニメーションはされません。



《第4図》今回の処理は，このように元画像から表示させるキャラクターのサイズ（64×64ピクセル）ぶんを切り取る

そこで，切り取るときに“donut.bmp”のイメージの指定フレームが，切り取られる位置（クリッピング領域）にくるように移動します。第4図のように，フレームが順番に表示されるように定期的にずらせば[*12]，アニメーションが実現できることになります。

またまたビヘイビアの登場だ！

ここで登場する概念が，“ビヘイビア[*13]”です。DirectAnimationでプログラミングを行なうときは，このビヘイビアという言葉は避けてとおれません。

ビヘイビアとは「動作・変化・ふるまい」を表す単語です。DirectAnimationが提供する数々のオブジェクトのすべては，ビヘイビアなのです（くわしくは'98年7月号参照）。

さて，先ほどまでで，ドーナツのアニメーションは完成しました。これをそのまま表示すると，画面の中央でドーナツがくるくるまわるだけですから，少し動きをあたえておきましょう。

ここであたえる動きは，画面のそれぞれの端でバウンドして動き続けるようなものです。原理は簡単で，X方向／Y方向にドーナツを移動させていくだけです。しかし，壁に当たってバウンドするときやウィンドウ・サイズが変更したときに，バウンドする位置を再計算させるといっためんどうな処理をしなければなりません。

実行した後に，ウィンドウのサイズが変化した場合，バウンドする判定のためにクライアント領域のサイズが変わっていることをDirectAnimationに知らせる必要があります。

このように「後から値が変わる」または「自分で変更したい」という場合は，つぎの処理をします。まず，変更したいオブジェクトをModifiableBehaviorメソッドで定義します。そして，イベントプロシージャなどで，その値をSwitchToメソッドで変更するわけです。

サンプルでは，ウィンドウのサイズが変更されたとき，つまりOnResizeイベントが発生し

＊10 DAMatte
DAMatteをそのまま読むと「ディエー・マッテェ」となる。ちょっと笑ってしまうよね。

＊11 領域が切り取られる
実際の処理としては，“切り取る”というよりも“窓のような枠をつける”という感じだ。クリッピングした領域以外を見えなくして，クリップした枠からその下の画像が見えるといった処理をしている。

＊12 定期的にずらす
ストップ・ウォッチのように細かく刻むのではなく，「0，0，0，1，1，1，2，2，2，…」のように，時間とともに変化するけど，一定の期間同じ値が続くように変化させる。

＊13 ビヘイビア
この連載でDirectAnimationを扱うとき，“Behavior（ビヘイビア）”という単語には苦労した。なじみがない言葉で，おまけにわかりやすくピッタリする日本語が見つからなかったのだ。だから，私はこのままビヘイビアと読んで使っている。マイクロソフトがDirectAnimationのドキュメントを日本語化してくれると助かるのだが…，といっている私もマイクロソフトの社員だったりして…。

たときに，クライアント領域のサイズを保持するDANumber型のオブジェクト変数の内容を更新します。これで，DirectAnimationに新しい値を使ってもらうようにするわけです。

具体的には，つぎのようにDANumber型のcw／chの変数を，ModifiableBehaviorメソッドで作成します。このcw／chの変数は，別のイベントプロシージャからも参照するので，DAStaticsオブジェクトとともにグローバル変数*14として宣言しておかなければなりません。

```
Set cw = m.ModifiableBehavior(m.DAN
umber(Document.Body.ClientWidth))
Set ch = m.ModifiableBehavior(m.DAN
umber(Document.Body.ClientHeight))
```

そして，ウィンドウのサイズが変更したときは，つぎの値も更新しなければなりません。

```
cw.SwitchTo  m.DANumber(Document.
Body.ClientWidth)
ch.SwitchTo  m.DANumber(Document.
Body.ClientHeight)
```

このようにすれば，DirectAnimationはつねに最新のクライアント領域のサイズを利用してくれます。この二つの変数cw／chは，プログラム中でドーナツのバウンドを計算する部分と，背景となる写真をウィンドウのサイズにピッタリ収まるようにする部分で使用しています。

今回のサンプルは計算がたくさんあるのだ

今回作成したサンプルは，計算処理が非常に多く含まれています。クリッピングするフレームの移動量からはじまり，バウンドさせるための座標計算，背景の写真をウィンドウ・サイズに合わせるための拡大率の計算など，たくさんの処理が行なわれています。

さて，通常の数値型の変数であれば，「＋」「－」「＊」「／」などの算術演算子が使えます。しかし，DirectAnimationでの数値は，DANumberオブジェクトが管理しています。そのため，DANumber型どうしの演算*15は，DirectAnimationが提供するメソッドを使わなければなりません。**第1表**を参考に，リストを参照してください。

さらに，“大なり小なり”の比較を行なう場合も，同様にDirectAnimationが提供する**第2表**のようなメソッドを使わなければなりません。

リスト解説 ①グローバル定数・変数の宣言

それでは，実際にサンプル・プログラムのリスト1について，くわしく解説していきましょう。このリストは，大きく①～⑦の部分にわかれます。

リスト1の①の部分にあるCOLSとROWSは，ビットマップ中のキャラクターの列数と行数を示しています。FRAMESは，COLSとROWSを掛け合わせた値で，全フレーム数になります。BOX_W／BOX_Hは，それぞれ1フレームの幅と高さをピクセル単位で示しています。

FPSは，1秒間に表示するフレーム数である「Frame Per Second（フレーム パー セコンド）」の意味です。この値を大きくすると，ドーナツの回転速度は上がります。しかし，大きくしすぎると表示しきれないフレームが多くなり，ギクシャクした動きになるので注意してください。

SPEEDはドーナツの移動速度で，「ピクセル／毎秒」で指示します。定数は，実行結果を見て適当に調整してください。

そして今回は，DAStaticsオブジェクト（m）とDANumberオブジェクト（cw／ch）はOnResizeイベントでも使用するので，グローバル宣言しています。

②PixelLibraryで初期化

続いて，**リスト1**の②の部分を見てください。

今回のサンプルでは，ピクセル単位の処理が多いので“ピクセル座標系*16”を使います。変数mは，ピクセル座標系に基づくDAStaticsオブジェクトで，DirectAnimationで使用する数々の関数（メソッド）がこのオブジェクトから提供されます。

＊14　グローバル変数
“パブリック変数”ともいう。プログラム全体をとおして共有し，参照することができる変数である。これに対して，変数が宣言されたモジュールやサブ・プロシージャの中でだけ使用する変数を，“ローカル変数”といっている。

＊15　DANumber型どうしの演算
注意してほしいのは，DANumber型と通常の数値型をいっしょに演算することができないこと。このような場合は，m.DANumber(n)メソッドで，数値型変数をDANumber型にコンバートしなければならない。

＊16　ピクセル座標系
2D系はピクセル単位で，3D系はメートル単位で，というのが一般的である。DirectAnimationは，内部ではメートル単位で処理をしているので，メートル単位系を利用したほうが優位だが，パフォーマンスに大きなちがいは見られない。プログラムの内容によって，便利なほうを利用すればよいだろう。ただし，ピクセルとメートルの差が大きいので注意が必要だ。たとえば「1だけ左に移動」という処理は，ピクセル座標系で行なえばほとんど動かないが，メートル座標系であれば画面から外れたはるか左まで，すっ飛んでしまう。

《第1表》Visual BasicとDirectAnimationの演算のちがい

Visual Basic	DirectAnimation	説明
a + b	m.Add(numA, numB)	numAとnumBのDANumber型の加算
a − b	m.Sub(numA, numB)	numAとnumBのDANumber型の減算
a ＊ b	m.Mul(numA, numB)	numAとnumBのDANumber型の乗算
a ／ b	m.Div(numA, numB)	numAをnumBで割るDANumber型の除算
a Mod b	m.Mod(numA, numB)	numAをnumBで割った余りDANumber型の剰余

《第2表》Visual BasicとDirectAnimationの比較のちがい

Visual Basic	DirectAnimation	説明
a = b	m.EQ(numA, numB)	numAとnumBが等しいとき
a > b	m.GT(numA, numB)	numAがnumBより大きいとき
a >= b	m.GTE(numA, numB)	numAがnumB以上のとき
a < b	m.LT(numA, numB)	numAがnumBより小さいとき
a <= b	m.LTE(numA, numB)	numAがnumB以下のとき

本来は，ピクセルライブラリなので変数名はpにでもしたほうがいいのですが，今までどおりmのままでいきましょう。

③ドーナツのアニメーションの処理

リスト1の③の部分では，ImportImageColorKeyメソッドで黒の透過色を指定して，**第2図**の“donut.bmp”をロードしておきます。

そして，Interpolateメソッドで0～FRAME－1（0～59）まで「FRAME／FPS」秒で増加する数値（DANumber）を用意します[*17]。これは，フレームを移動させるために利用します。

つぎに，フレーム番号（num）に対応するdonutsイメージのx座標とy座標を算出して，fx／fyに格納します。ここで利用しているFloorメソッド[*18]は，小数を切り捨てるメソッドです。この値を，donutsイメージにTranslate2Animメソッドで平行移動します。

そして，すでに紹介したDAMatteによる切り取りを定義して，donutsイメージから1フレームぶんを切り取ります。

これで，ドーナツのアニメーションは完成です。

④ドーナツをバウンドさせる

リスト1の④では，ドーナツをクライアント領域の中でバウンドして動くようにします。

Integralメソッドは，毎秒指定されたぶんだけ増加していくDANumberオブジェクトを生成します。変数incは0からはじまり，毎秒SPEED（＝64）ずつ増加するものです。

また，クライアント領域のサイズを格納するためのDANumber（cw／ch）を定義しておきます。これは動的に変更するため，ModifiableBehaviorメソッドを使って作成しましょう。初期値には，現在のクライアント領域のDocument.Body.ClientWidthとDocument.Body.ClientHeightを格納しておきます。

つぎに，左右振幅（x座標）を算出します。Predicateメソッドは，引数であるm.GTE(inc, cw)の評価が「True（真）」になれば，イベントが発生します。

つぎは，このプログラムの中で一番むずかしいところです。

```
dx.Init m.Until(inc, m.Predicate(m.GTE(inc, cw)), _
```

```
dx = inc                              ← 毎秒100増加
  m.Predicate(m.GTE(inc, cw))         ← incがcwより大きくなった
  (クライアント幅に到達した)
dx = m.Sub(cw, inc)                   ← cwからincを引いていく，incは0からはじまる
  m.Predicate(m.GTE(inc, cw))         ← また，incがcwより大きくなった
  (クライアント幅に到達した)
dx = dx                               ← はじめにもどる
```

《第5図》ウィンドウ内でバウンドさせるための処理

```
m.Until(m.Sub(cw, inc), m.Predicate(m.GTE(inc, cw)), dx))
```

これは，**第5図**のようなメカニズムで処理されます。

しかし，これは0～cwまで，そしてcw～0までの変化です。原点を中心とするDirectAnimationの座標系に合わせるため，クライアントの幅（cw）を半分にした値を差し引いて補正します（半分ほど左）。これが，

```
Set dy = m.Sub(dy, m.Div(ch, m.DANumber(2)))
```

です。同様にして，上下振幅（y座標）をdyに設定しておきます。

このdx，dyの座標を，平面座標上の点を管理するPoint2オブジェクトに格納して，Translate2Pointメソッド[*19]でその位置に移動します。

⑤背景の写真をロードしてウィンドウのサイズに合わせる

つぎに，**リスト1**の⑤の部分で背景を設定します。

これまでのサンプルでは，ロードした画像をタイル貼りにしてスクロールさせていましたが，今回は写真のような風景イメージを背景として使ってみましょう。おまけに，ウィンドウのサイズにピッタリと収まるように，またウィンドウのサイズが変更されても伸び縮みするようにします。

ImportImageメソッドで，**第3図**の“scene.jpg”をロードします。そして，つぎの式でX方向の拡大率を算出します。

```
Set rx = m.Div(m.Div(cw, m.DANumber(2)), m.Div(photo.BoundingBox.Max.x, m.Pixel))
```

この式にあるphoto.BoundingBox.Max.xは，

＊17　FRAME／FPS秒で増加する数値
FPS＝4なので，1秒間に4フレームを表示したい。フレーム数は，FREAME＝60より全部で60フレームある。すると60÷4＝15となり，1秒間に4フレームの速度で60フレームすべてを表示するためには，15秒のサイクルとなるわけだ。つまり，15秒で0～59まで変化する値を作成している。

＊18　Floorメソッド
小数を切り捨てるには，ワケがある。移動量に小数を残しておくと，ドーナツとドーナツのあいだへ移動してしまうのだ。時間の経過とともに，「0.0→0.5→1.0」でなく，「0→0→1」のように変化する値がほしいからなのである。

＊19　Translate2Pointメソッド
Translate2Pointメソッドは，DAPoint2オブジェクトで指定された座標位置（x，y）へ移動する変換を定義するもの。これに対してTranslate2メソッドは，現在ある場所から「x方向にいくつ，y方向にいくつ」という移動になり，少し意味がちがうので注意してほしい。

*20 m.Pixel
ピクセル単位とメートル単位を相互に変換するときに便利なメソッド。1ピクセルが何メートルであるかを，DANumber型で返す。1ピクセルは，およそ0.000263メートル。1メートルは，なんと671,875ピクセル。メートル→ピクセルへの数値変換は，メートル単位の値をm.Pixelで割る。反対に，ピクセル→メートルへは，ピクセル単位の値のm.Pixelを掛ければ求められる。

読み込んだ画像を矩形（BoundingBox）と考え，その最大値（Max）のX方向ぶんを取得します。これにより，読み込んだ画像の幅を半分にした値がメートル単位で返ります。

これをピクセル単位に変換するためm.Pixel*20で割り算します。そして，この値でクライアントの幅をm.Div(cw, m.DANumber(2))で半分にしたものを割れば，X方向の拡大率が算出できます。同様に，Y方向も求めます。

この二つの拡大率rx，ryを，拡大／縮小を定義するScale2Animメソッドで適用します。読み込んだ画像は，ウィンドウのサイズに調整するため，縦横の比率が極端にちがったりすると，画質が悪くなる場合もあります。また，人の顔などが描かれたものは，気持ち悪くなるかもしれません（笑）。

⑥と⑦で最終処理をしておしまい！

リスト1の⑥の部分で，コントロール（DAControl）のImageプロパティに，ドーナツ（donuts）と背景（photo）をOverlayメソッドで合成してセットします。

そして，最後が⑦の部分です。実行中にウィンドウのサイズを変更すると，このOnResizeイベントが発生します。この中で，コントロール（DAControl）のサイズをクライアントと同じ大きさに変更します。そして，変数cw／chの値も更新しておきます。

実行したら，ウィンドウのサイズを変更してみてください。ドーナツのバウンドがちゃんとクライアント領域の中で行なわれ，背景もウィンドウサイズに合わせて伸び縮みすることがわかるはずです。

VBScriptとVBのちがいに注意！

リスト2が，今回のサンプルのVB版です。入力方法をよく読んで，実行してください。

リスト1とのちがいとしては，VBScriptでクライアント領域のサイズを取得するときは，Document.Body.ClientWidthとしてきました。これが，VBではScaleWidthとなります。また，VBScriptのWindow_OnResizeイベントは，VBのForm_Resizeイベントに相当します。

DirectAnimationに関するヘルプや資料，サンプルなどは，『DirectX Media SDK』に含まれています。また，DirectXに関する情報は，つぎのホームページをご覧ください。興味深い情報がたくさんありますよ！

● http://www.microsoft.com/japan/directx/default.asp

《リスト2》DirectAnimationでスプライトを実現するサンプル・プログラム・リスト（VB用）

```
'-----------------------------------------------
'① グローバル定数・変数の宣言
'-----------------------------------------------
Option Explicit
Const COLS = 10                 'ビットマップ中のキャラクタの列数
Const ROWS = 6                  'ビットマップ中のキャラクタの行数
Const FRAME = COLS * ROWS       'キャラクタのフレーム数 = COLS * ROWS
Const BOX_W = 64                '1キャラクタのマス目の幅(ピクセル)
Const BOX_H = 64                '1キャラクタのマス目の高さ(ピクセル)
Const FPS = 4                   '1秒間に表示するフレーム数
Const SPEED = 64                '移動するスピード(ピクセル/毎秒)
Dim m           As DAStatics    'DAStaticsオブジェクト
Dim cw          As DANumber     'クライアント領域の幅
Dim ch          As DANumber     'クライアント領域の高さ

Private Sub Form_Load()
  '変数の宣言
  Dim donuts    As DAImage
  Dim num       As DANumber
  Dim fx        As DANumber
  Dim fy        As DANumber
  Dim matte     As DAMatte
  Dim pos       As DAPoint2
  Dim inc       As DANumber
  Dim dx        As DANumber
  Dim dy        As DANumber
  Dim photo     As DAImage
  Dim rx        As DANumber
  Dim ry        As DANumber
  'フォームをスクリーンの６０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.2, Screen.Height * 0.2, _
       Screen.Width * 0.6, Screen.Height * 0.6
  'フォームの座標系をピクセル単位に変更
  ScaleMode = 3

  '-----------------------------------------------
  '②ピクセル座標系で初期化
  '-----------------------------------------------
  Set m = DAControl.PixelLibrary

  '-----------------------------------------------
  '③ドーナツ アニメーションの処理
  '-----------------------------------------------
  '透過色(黒)を指定してビットマップをロード
  Set donuts = m.ImportImageColorKey(App.Path & "¥" & "donut.bmp", 0, 0,
0)
  '[0]から[フレーム数 -1]まで毎秒 FPS で繰り上げていくフレーム番号を作成
  Set num = m.Interpolate(0, FRAME - 1, FRAME / FPS).RepeatForever
  'フレーム番号から列座標を算出
  Set fx = m.Mul(m.DANumber(BOX_W), m.Floor(m.Mod(num,
m.DANumber(COLS))))
  Set fx = m.Sub(m.DANumber(BOX_W * COLS / 2 - BOX_W / 2), fx)
  'フレーム番号から行座標を算出
  Set fy = m.Mul(m.DANumber(BOX_H), m.Floor(m.Div(num,
m.DANumber(COLS))))
  Set fy = m.Sub(m.DANumber(BOX_H * ROWS / 2 - BOX_H / 2), fy)
  '元のビットマップを移動
  Set donuts = donuts.Transform(m.Translate2Anim(fx, fy))
  'クリッピングのために DAMatteオブジェクトを作成
  Set matte = m.FillMatte(m.Rect(BOX_W, BOX_H))
  '１コマ(1フレーム)分を切り取る(クリッピング)
  Set donuts = donuts.Clip(matte)

  '-----------------------------------------------
  '④ドーナツをクライアント領域の中でバウンドさせる処理
  '-----------------------------------------------
  '開始から1秒に SPEED 分ずつ増加する数値を作成
  Set inc = m.Integral(m.DANumber(SPEED))
  'クライアント領域のサイズを格納するためのビヘイビア(DANumber)を定義
  Set cw = m.ModifiableBehavior(m.DANumber(ScaleWidth))
  Set ch = m.ModifiableBehavior(m.DANumber(ScaleHeight))
  'X方向の位置を算出
  Set dx = CreateObject("DirectAnimation.DANumber")
  dx.Init m.Until(inc, m.Predicate(m.GTE(inc, cw)), _
          m.Until(m.Sub(cw, inc), m.Predicate(m.GTE(inc, cw)), dx))
  Set dx = m.Sub(dx, m.Div(cw, m.DANumber(2)))
  'Y方向の位置を算出
  Set dy = CreateObject("DirectAnimation.DANumber")
  dy.Init m.Until(inc, m.Predicate(m.GTE(inc, ch)), _
         m.Until(m.Sub(ch, inc), m.Predicate(m.GTE(inc, ch)), dy))
  Set dy = m.Sub(dy, m.Div(ch, m.DANumber(2)))
  '表示位置をDAPoint2オブジェクトに格納
  Set pos = m.Point2Anim(dx, dy)
  'ドーナツを移動
  Set donuts = donuts.Transform(m.Translate2Point(pos))

  '-----------------------------------------------
  '⑤ 背景の写真をロードしてウィンドウのサイズにあわせる
  '-----------------------------------------------
  '背景の写真をロード
  Set photo = m.ImportImage(App.Path & "¥" & "scene.jpg")
  'X方向への拡大率
  Set rx = m.Div(m.Div(cw, m.DANumber(2)), m.Div(photo.BoundingBox.
Max.X, m.Pixel))
  'Y方向への拡大率
  Set ry = m.Div(m.Div(ch, m.DANumber(2)), m.Div(photo.BoundingBox.
Max.Y, m.Pixel))
  '拡大・縮小処理
  Set photo = photo.Transform(m.Scale2Anim(rx, ry))

  '-----------------------------------------------
  '⑥ コントロールにオブジェクトをセット
  '-----------------------------------------------
  DAControl.Image = m.Overlay(donuts, photo)
  DAControl.BackgroundImage = m.SolidColorImage(m.Blue)
  DAControl.UpdateInterval = 0.3
  DAControl.Start
End Sub

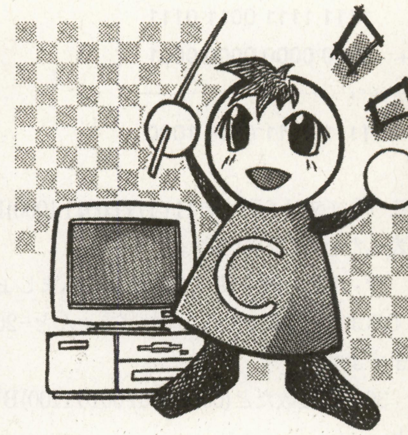
Private Sub Form_Resize()
  On Error Resume Next
  'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  DAControl.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
  '-----------------------------------------------
  '⑦ 変数 cw, ch の変更 (クライアント領域のサイズ)
  '-----------------------------------------------
  cw.SwitchTo m.DANumber(ScaleWidth)
  ch.SwitchTo m.DANumber(ScaleHeight)
End Sub
```

入力方法

VBを起動して，[プロジェクト]メニューの[コンポーネント]で「DirectAnimation Library」にチェックを付けます。
つぎに，ツールボックスから「DAViewerControlWindowedコントロール」を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは，適当でかまいません。
プロパティウィンドウを開くと，「(オブジェクト名)」がDAViewerControlWindowed1になっています。これを，「DAControl」に変更します。
最後に，リストのコードを入力します。HTMLとちがい，VBで行なう場合はUpdateIntervalプロパティを0.3前後の値に変更してください。

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座

ハロー C言語ワールド



第2部第10回 変数の内部表現と論理演算

四辻孝文（すたじおのま）

みなさん，あけましておめでとうございます。今年もどうかよろしくね。

なんだか最近時間の流れが速い気がします。忙しいからでしょうか？

ところで昨年の話ですが，みなさん，しし座流星群見ましたか？私はなんとか見ることができました。家のすぐ側にグランドがあるんで，そこにシートを敷いて寝転がって見てました。じつは流れ星見たのって，これが生まれて初めてだったんですよ。きれいでした。33年後も見たいですね。

今回は

さて，前回（98年12月号）は2・8・16進数の話をしました。今回はそれをもう少し進めていって，プログラムで扱う数値が実際にはどういう形をしているのかという話をしていこうと思います。

変数の最大値

これまでの講座では，ほとんどの変数はint型にしてきました。これは2バイトまたは4バイト（処理系によってちがう）の整数型でしたね。ここでは2バイトとして考えてみます。

1バイトは8ビットですから，2バイトは2×8で16ビットですね。16ビットで表せるのは0から65535の65536とおりです。

それではint型の最大値は65535かというと，じつはちがうんです。ちょっと考えてみてください。int型の変数にはマイナスの値もいれることができましたよね。値がプラスかマイナスかを表すために，1ビット必要です。そのため実際に数値に使えるのは16−1で15ビット，32768で最大値は半分になります。

実際の内部表現

それでは実際にはどうやって数値を表現しているのでしょうか。まずプラスの値。これはそのままだと考えればいいです。最上位のビットは符号を表すために使うので，int型，2バイトでは(0111 1111 1111 1111)B，32767が最大値となります。

つぎにマイナスの場合の表現方法です。まずマイナスの場合，最上位のビットが1になります。この最上位ビットのことを「符号ビット」といいます。

−1は「0−1」の答ですよね。0は(0000 0000 0000 0000)B，1は(0000 0000 0000 0001)Bです。これを計算したいのですが(0000 0000 0000 0000)Bから，答がマイナスの値にならないようにするには，値を引かずに，(1 0000 0000 0000 0000)Bと，上の桁に1をつけることにします。こうして計算すると

```
  1 0000 0000 0000 0000
−   0000 0000 0000 0001
───────────────────────
    1111 1111 1111 1111
```

で，(1111 1111 1111 1111)Bとなります。・・・じつはこれが−1なわけです。−2の場合，これよりさらに1小さいので(1111 1111 1111 1110)Bということになります。

マイナスの値での絶対値の最大値，つまり最小値は符号ビットが0にならない範囲で値を小さくしていくと(1000 0000 0000 0000)B，−32768になります。

2の補数表現

このようなマイナス値の表しかたを「2の補数」といいます。それではこの2の補数を求めるにはどうすればいいか，やってみます。型は2バイトのint型とします。

例として「−200」を変換してみましょうか。まず−200の絶対値「200」を2進数になおします。2進数への変換は前回やりましたね。2進数になおすと(0000 0000 1100 1000)Bですね。

つぎにすべてのビットを反転します。0は1に，1は0にするわけです。反転すると(1111 1111 0011 0111)Bとなりますね。

最後に今，反転した値に1を足します。

```
  1111 1111 0011 0111
+ 0000 0000 0000 0001
---------------------
  1111 1111 0011 1000
```

こうして求められた(1111 1111 0011 1000)Bが-200を2の補数表現で表したものになります。

今，求めた値を使って計算してみましょうか。試しに300を足してみます。これで100になればちゃんと−200を表してることになりますよね。

300は2進数だと(0000 0001 0010 1100)Bです。これを足してみると

```
  1111 1111 0011 1000
+ 0000 0001 0010 1100
---------------------
 1 0000 0000 0110 0100
```

となります。すぐに桁上がりしちゃうんでなれないとわかりにくいかもしれませんが，原理がわかればすごく簡単です。なにしろ「0」か「1」しか使わないわけですからね。

さて，さっきの式に戻ります。これを計算すると(1 0000 0000 0110 0100)Bとなるんですが，int型は2バイトでしたよね。そのため最上位のビットは2バイトの範囲をはみ出して無視されます。つまり，値は(0000 0000 0110 0100)Bになるわけです。これは10進数だと64+32+4で100ですね。・・・ちゃんと−200+300=100という計算ができました。

unsignedだと，全ビット使える

もう結構前になりますけど，98年6月号で「変数の型名の前にunsigned」をつけるとマイナスの値をとれなくなって，「最大値が2倍になる」という説明をしました。実際にはこの「unsigned」をつけると最上位ビットが符号ビットとして扱われなくなるんです。つまりint型では最大値が(0111 1111 1111 1111)Bで32767だったのに対して，unsigned intなら(1111 1111 1111 1111)Bの65535まで扱えるんですね。そのかわり符号ビットがないわけですから，当然マイナスの値は扱えません。最小値は0になります。

値の端はつながっている

まずunsigned intで説明しますね。さっき言ったようにUnsigned intの最大値は(1111 1111 1111 1111)Bの65535です。それではこれに1をたしたらどうなるんでしょうか。2バイトという制限を考えなければ，普通に

```
  1111 1111 1111 1111
+ 0000 0000 0000 0001
---------------------
 1 0000 0000 0000 0000
```

```
unsigned int

1111 1111 1111 1111  65535
1111 1111 1111 1110  65534
1111 1111 1111 1101  65533
        :
0000 0000 0000 0010      2
0000 0000 0000 0001      1
0000 0000 0000 0000      0

signed int

0111 1111 1111 1111  32737
0111 1111 1111 1110  32736
0111 1111 1111 1101  32765
        :
0000 0000 0000 0001  1
0000 0000 0000 0000  0
1111 1111 1111 1111  -1
1111 1111 1111 1110  -2
1111 1111 1111 1101  -3
        :
1000 0000 0000 0010 -32766
1000 0000 0000 0001 -32767
1000 0000 0000 0000 -32768
```

《第1図》変数の最大値と最小値はつながっている

となりますよね。(1 0000 0000 0000 0000)Bは10進数だと65536です。こういう，その変数の範囲からあふれるような計算をすると，大抵のプログラミング言語では「オーバーフロー」でエラーになるんですが，Cでは何事もなかったかのようにはみ出したビットは無視されます。つまりさっきの計算で，答は0になってしまうんですね。

つぎに普通のintの場合。・・・普通のっていうのも変な感じですね。とくにunsignedと区別する場合，signedとつけるので，signed intの場合といったほうがいいですね。

そのsigned intの場合，最大値は(0111 1111 1111 1111)Bの32767でしたね。これに1をたすと

```
  0111 1111 1111 1111
+ 0000 0000 0000 0001
---------------------
  1000 0000 0000 0000
```

となって符号ビットが1になってマイナスの値になってしまいます。しかも値の部分がすべて0ということは，signed intの最小値，つまり−32768になるわけです。

こう見ていくと，**第1図**のように変数の値は最大値を超えると最小値にもどるというのがわかります。2の補数で表されたマイナスの値をたすと，この範囲外のビットが無視されることによって，最大値を超えると最小値にもどることで，計算ができるわけです。

実際にプログラムで確認してみる

それでは実際にプログラムを組んで，最大値を超えた場合にどうなるか確認してみます。

int型は処理系によって2バイトだったり4バイトだったりするので，一概に「最大値はいくつ」ということはできません。それじゃどうするかというと，「limits.h」というヘッダファイルにある「INT_MAX」と「UINT_MAX」を使います。これはそれぞれsigned int型，unsigned int型の最大値を表す定数で，これを使えばその処理系のint型などの最大値を調べることができます。

プログラムは

```
#include <stdio.h>
#include <limits.h>

void main( ) {
  signed int a,b;
  unsigned int x,y;

  a=INT_MAX;
  b=a+1;

  x=UINT_MAX;
  y=x+1;

  printf("%d+1=%d¥n",a,b);
  printf("%d+1=%d¥n",x,y);
}
```

となります。INT_MAXを使うために「limits.h」のインクルードを忘れないようにしないといけません。

このプログラムを実行すると

```
32767+1=-32768
65535+1=0
```

と表示され，その変数型の最大値を超えると，とくにエラーなどを出さないで値が最小値に戻ることが確認できます。

論理演算

ちょっと**第2図**を見てください。スイッチが直列に二つと電池，電球がありますね。**第3図**のほうはスイッチが並列になっています。

この二つの図で電球をつけるためには，どういうスイッチの入れかたをすればいいでしょうか？

第2図…直列にスイッチが付いている場合，onにならないと電球はつきませんね。左のスイッチをA，右をBとすると，スイッチのon/offと電球がつくかつかないかの関係は，**第1表**のようになります。この場合，両方のスイッチがonにならないと電球はつきません。

第3図…この場合どっちかのスイッチがonになれば電球がつくので，関係は**第2表**のようになりますね。

これらの表のスイッチは0をoff，1をon。電球はついていない場合を0，ついている場合を1とすると，それぞれ，**第3表**，**第4表**になりますね。この表のことを真理値表といいます。どういう入力があった場合に，どういう出力があるか，という表なわけです。

これを各ビットごとに適用していくと，論理演算になります。**第2図**の回路，**第1表**と**第3表**の関係になる論理演算のことを「論理積」，AND演算といいます。論理積は両方のビットが1だった場合に，答も1になる論理演算で，たとえば(1001)Bと(0011)Bの論理積は

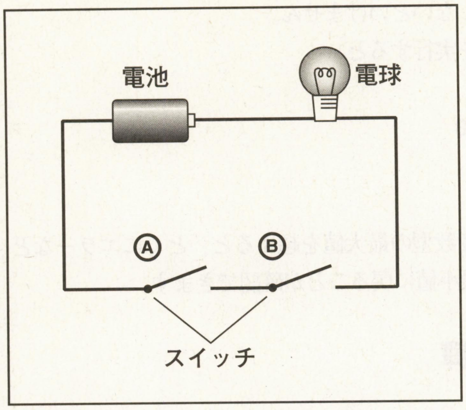
```
     1001
AND  0011
---------
     0001
```

で，(0001)Bになります。

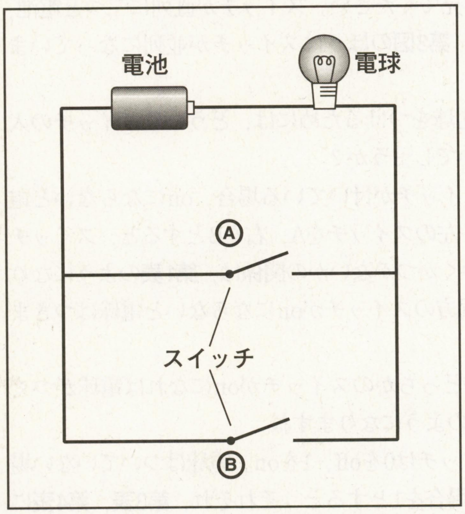
第3図の回路，**第2表**と**第4表**の関係になる論理演算のことは「論理和」OR演算といいます。これはどちらかのビットが1ならば1になる論理演算で，(1001)Bと(0011)Bの論理和は

```
    1001
OR  0011
--------
    1011
```

で，(1011)Bとなります。論理積は特定のビットを0に，論理積は特定のビットを1にしたい場合によく使われます。



《第2図》直列スイッチ



《第3図》並列スイッチ

特定のビットを0にするには，0にしたいビットを0，それ以外を1にした値と論理積を取ればいいんです。たとえば(1011)Bの上位2ビットを0にしたければ，(0011)Bとの論理積をとれば(0001)Bとなって上位2ビットを0にすることができるんです。

特定のビットを1にするには，1にしたいビットを1に，それ以外を0にした値と論理和をとればいいわけです。(1011)の上位2ビットを1にするなら，(1100)Bとの論理和をとれば(1111)Bと上位2ビットを1にすることができます。

プログラムで書くと

論理和の演算子は「¦」，論理積の演算子は「&」です。これらを使って普通の計算のように論理演算を行なうことができます。たとえばさっきの(1011)Bと(0011)Bの論理和を求めて，変数「torte」に代入するには

```
torte = 11 ¦ 3;
```

とすればいいんですが，Cではプログラム中に直接2進数で記述することができないので，ちょっとわかりにくいかもしれませんね。(1011)Bと(1100)Bの論理和を変数「pudding」に代入するなら

```
pudding = 11 & 3
```

ですね。

《第1表》第2図の回路のスイッチと電球の関係

(○は電球がつく，●はつかないことを表す)

A	B	電球
off	off	●
off	on	●
on	off	●
on	on	○

《第2表》第3図の回路のスイッチと電球の関係

(○は電球がつく，●はつかないことを表す)

A	B	電球
off	off	●
off	on	○
on	off	○
on	on	○

《第3表》論理積の真理値表

0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

《第4表》論理和の真理値表

0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

ビットの反転，NOT

全ビットを0なら1に，1なら0に反転させるのが「否定」，NOT演算です。(1011)Bの否定は全ビットが反転して(0100)Bとなります。

特定ビットの反転，XOR

第5表の真理値表を見てください。これは「排他的論理和」(「はいたてきろんりわ」と読みます)，XORといって，両方のビットが異なる場合に1になります。これを使うと特定のビットを反転させることができます。

今までの例と同じように(1011)Bの上位2ビットを反転させたければ，(1100)Bとの排他的論理和をとれば(0111)Bで，上位2ビットを反転させることができるんですね。

排他的論理和の演算子は「^」です。

《第5表》排他的論理和の真理値表

0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

最後に

このビット操作が直接どんなことに役立つか？ と言われると困っちゃいますけど，これはどんなプログラミング言語でも役に立つと思ったので，少しくわしく説明してきました。

前回も言ったように，Cはとくに細かくビット操作ができるプログラミング言語です。せっかくだから利用しましょうよ。

ポリゴンを使った3Dゲームがキミの手で制作できる！

GAME BASIC for SEGASATURN（ゲームベーシック フォー セガサターン）でゲームを作ろう！



GAME BASIC for SEGASATURN
価格12,800円
対応機種：セガサターン
問い合わせ先
アスキー　ET営業部
☎03-5433-7151
ホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/main.html
動作環境
要サターン，推奨Windows95が動作するパソコン，サターンのみで動作させる場合はキーボード（価格5,800円）とフロッピーディスク・ドライブ（価格9,800円）を推奨

第7回　スプライト機能を使った『全方向スクロール・シューティング・ゲーム』

『GAME BASIC for SEGASATURN（以下サターンBASICと略）』は，簡単にポリゴンを使った3Dゲームを作れるのが魅力ですが，2Dゲームだって作りやすいようになっています。今回は，2Dゲーム作成に便利な“スプライト機能”を使って，いろいろな方向にスクロールさせるテクニックを紹介しましょう。

TEXT & PROGRAMMING
山崎 寛



Hiroshi Yamazaki Profile

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマリ今にいたる。『カプコンジェネレーション第5集 格闘家たち』で遊んだ。最近の対戦格闘ゲームはできないけど，ストIIのころはさんざん遊んだため，今でも楽しく遊ぶことができる。ところで，初代ストIIのバグ技がない？

スプライトだからといって見くびってはダメ！

みなさんは，“スプライト機能”を知ってますか？「そんなのゲーム制作の基本だし，ちょっと古いんじゃないの？」と思う読者もいるかもしれませんね。

スプライトの概念は第1図のようになっており，MSXやファミコンなど，ゲーム機やそれに近いパソコンがよく持っている機能です。これを使えば，CPUパワーに頼ることなく，簡単にキャラクターを重ね合わせて動かすことができます。逆に，これがない機種でゲームを作るには，重ね合わせや，描いたり消したりの手間がかかるというわけですね。

もちろんサターンでも，このスプライト機能を利用することができます。しかも，色や枚数などの制限は少なくなっており，自由にゲームを作ることができます（MSXなどの昔のマシンにくらべればの話だけど…）。

スプライト機能は，使いようによってさまざまな効果を生みだすことができます。今回はその例として，自機を中心に360度好きな方向にスクロールさせるシューティング・ゲームを作ってみましょう。

スプライトとポリゴンは親戚？

サターンBASICには，

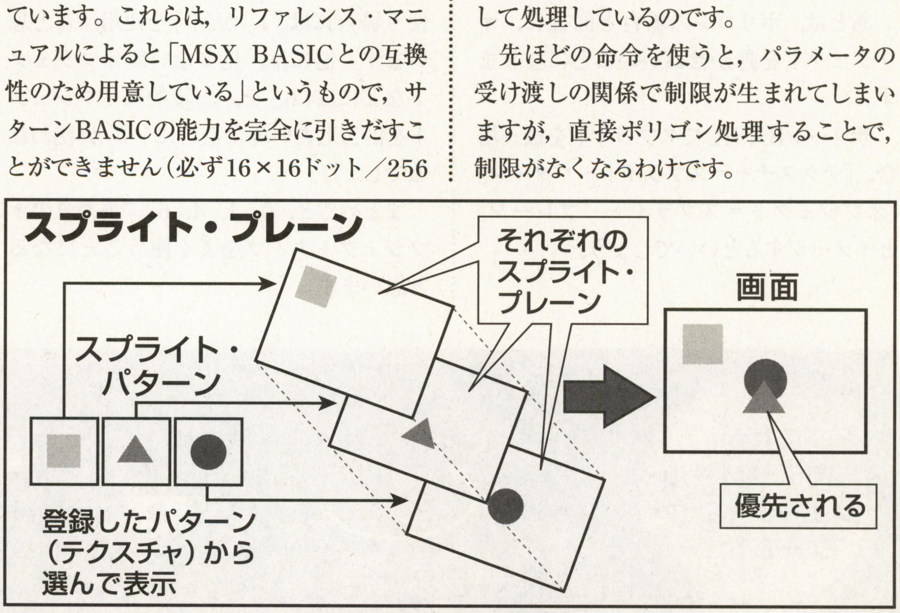
- SPRITE$
- SETSPRITE
- PUTSPRITE

というスプライト関連の命令が用意されています。これらは，リファレンス・マニュアルによると「MSX BASICとの互換性のため用意している」というもので，サターンBASICの能力を完全に引きだすことができません（必ず16×16ドット／256色となる）。

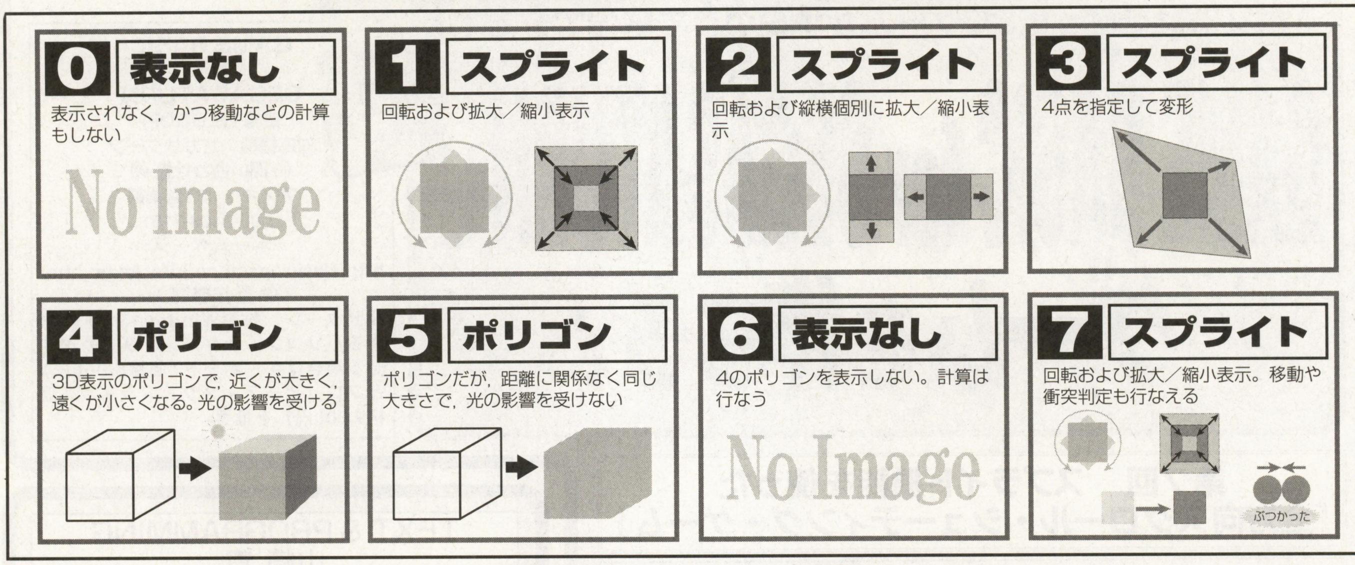
この制限をクリアするためには，ポリゴン用の命令を使います。スプライトの扱いは，実はポリゴンとまったく同一なのです。

どういうことかというと，「常に正面を向いた，1枚のテクスチャを貼ったポリゴン」があったとします。サターンBASIC内部では，このポリゴンをスプライトとして処理しているのです。

先ほどの命令を使うと，パラメータの受け渡しの関係で制限が生まれてしまいますが，直接ポリゴン処理することで，制限がなくなるわけです。



《第1図》スプライトの概念図



《第2図》これがオブジェクトタイプの種類だ！

スプライトの使いかたはここに注意！

このようなスプライトとポリゴンの関係があるため，スプライトの使いかたは，ポリゴン使用手順を簡略化したようなものになります。これを以下に示します。

① テクスチャを準備（SETTEX命令）
② テクスチャに対応するアトリビュートを設定（SETATR命令）
③ オブジェクトのタイプをスプライトにして，用意したアトリビュートを割りあてる

```
OBJ(n,0)=タイプ,
OBJ(n,16)=アトリビュートID
```

あとは，ポリゴンの場合と同様に，オブジェクトを動かせばいいことになります。

サターンBASICでスプライトを扱う場合，「テクスチャ＝スプライト・パターン」「オブジェクト＝スプライト・プレーン」とイメージするといいでしょう。

八つのオブジェクトタイプを使いこなそう！

先ほどの手順③で登場しましたが，オブジェクトには，「オブジェクトタイプ」があります。

オブジェクトとは，サターンBASICの中ではスプライトやポリゴンを扱う一つの単位です。オブジェクトタイプは，オブジェクトに対していくつかの種類のポリゴンやスプライトの中から選ぶことができ，全部で8種類あります。

簡単な区別を第2図に示すので，まずはこれを見てください。

普通にポリゴンを表示する場合には「4」を使うといいでしょう。スプライトを使う場合には「1」か「7」を使用すると思います。他には，見えない親オブジェクトなどには「6」を，一時的にオブジェクトを消去したい場合などに「0」が使われるでしょう。

まとめると，0，1，4，6，7あたりのオブジェクトタイプをよく使うことになると思います。

スプライトを回転／拡大／縮小できる！

サターンBASICのスプライトは，1面ポリゴンと考えればあたりまえともいえますが，つぎのような機能を持っています。

- 回転機能（1，2，7）
- 拡大，縮小機能（1，2，7）
- 縦横の比率変更（2，3）
- 四つの頂点を指定した変形（3）
- テクスチャへのグラフィック描画（1，2，3，7）
- 速度指定しての自動的な移動（7）
- 衝突判定（7）

オブジェクトタイプによって，使える機能と使えない機能があります。カッコ内の数値は，この機能を使えるオブジェクトタイプです。

スプライトを使ったゲームで遊んでみよう！

スプライト機能に関する説明はこんなところにして，さっそくサンプル・ゲー



ムを作ってみました。パッドの左右で画面中央の自機を360度回転させ，Ⓐボタンで弾を撃つという，全方向スクロールのシューティング・ゲームです。

リスト1を入力して実行すると，下の連続写真のような画面が表示されます。

テクスチャをそのままデータ化するとリストが長くなるので，ここではLINEやPAINTで描いています。単純な図形でちょっと見た目は悪いですが，気になる人は自分で好きな絵に変えてしまいましょう。

このサンプルでは，スプライトとして「オブジェクトタイプ7」を使っています。これにより，速度を指定して自動的に弾や敵を動かしたり，衝突判定を簡単に実現したりしています。

今回のサンプルには，背景のスクロールや効果音など，今まで紹介していないテクニックも盛り込んでいます。興味のある人は，ぜひ自分のゲームの参考にしてください。ベーマガ・ホームページからダウンロードすることもできます。

それでは，また来月！

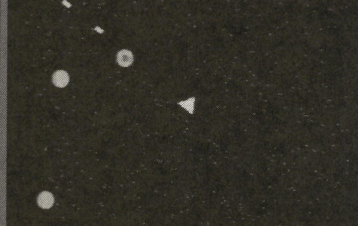
《リスト1》『全方向スクロール・シューティング・ゲーム』のプログラム・リスト

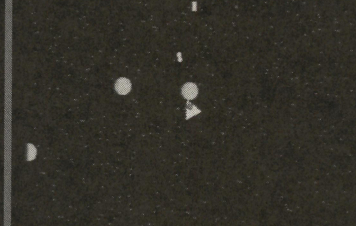
```
1000 '●●全方向スクロール・ゲーム
1010 '●初期設定
1020 '●効果音の設定
1030 EFFECT 1,0,"@40V10T255L6405BAGFEDC":'ショット音
1040 EFFECT 2,0,"@12V10T25501L64BAGFEDC":'爆発音
1050 '●画面初期化
1060 SCREEN 1
1070 WINDOW 0,0,511,255:'グラフィック画面全体に描画できるよう設定
1080 PRIORITY 4,7:'テキストを前面にだす
1090 '●自機のテクスチャを設定
1100 SETTEX 0,16,16,32768
1110 ACTIVE 10:CLS 10
1120 LINE (0,7)-(15,0),&H7FFF
1130 LINE -(15,14),&H7FFF
1140 LINE -(0,7),&H7FFF
1150 PAINT (7,7),&H7FFF
1160 '●弾のテクスチャを設定
1170 SETTEX 1,16,16,32768
1180 ACTIVE 11:CLS 11
1190 LINE (0,6)-(7,8),&H3FFF,BF
1200 '●敵のテクスチャを設定
1210 SETTEX 2,16,16,32768
1220 ACTIVE 12:CLS 12
1230 CIRCLE (7,7),7,&H3E0
1240 PAINT (7,7),&H3E0
1250 '●爆発のテクスチャを設定（敵，自機のテクスチャを変数に転送し，その上に円を描く）
1260 GCOPY 12,(0,0)-(15,15) TO A$
1270 FOR J=0 TO 1
1280 FOR I=0 TO 15
1290   SETTEX J*16+I+3,16,16,32768
1300   ACTIVE J*16+I+13:CLS J*16+I+13
1310   GCOPY A$ TO J*16+I+13,(0,0)
1320   K=I+1:IF K>7 THEN K=7
1330   CIRCLE (7,7),K,&H1F
1340   PAINT (7,7),&H1F
1350   IF I>7 THEN CIRCLE (7,7),I-7,-1:PAINT (7,7),-1
1360 NEXT I
1370 GCOPY 10,(0,0)-(15,15) TO A$
1380 NEXT J
1390 '各テクスチャに対応するアトリビュートを設定
1400 FOR I=0 TO 34
1410   SETATR I,1,(0,1,1,I,0,64)
1420 NEXT I
1430 FOR I=1 TO 15:OBJ(I,0)=7:NEXT I:'オブジェクトのタイプを設定
1440 '●オブジェクトにアトリビュートを割り当てる
1450 OBJ(1,16)=0
1460 FOR I=2 TO 5:OBJ(I,16)=1:NEXT I
1470 FOR I=6 TO 15:OBJ(I,16)=2:NEXT I
1480 OBJ(16,0)=6:'弾，敵全体を動かす見えないオブジェクト
1490 FOR I=2 TO 15:OBJ(I,20)=16:NEXT I
1500 '●衝突判定の設定
1510 OBJ(1,2)=1
1520 FOR I=2 TO 5:OBJ(I,2)=2:OBJ(I,61)=2:OBJ(I,0)=0:NEXT I
1530 FOR I=6 TO 15:OBJ(I,2)=3:OBJ(I,61)=7:NEXT I
1540 '●2つのグラフィック画面に，違う色の星をちりばめる
1550 FOR I=0 TO 1
1560   ACTIVE I
1570   IF I=0 THEN C=RGB(7,7,31) ELSE C=RGB(15,15,31)
1580   PALETTE I,1,C
1590   FOR J=0 TO 400:PSET (RND(512),RND(256)),1:NEXT J
1600 NEXT I
1610 '●敵を散らす
1620 FOR I=6 TO 15
1630   OBJ(I,4)=RND(512)-256,RND(256)-128
1640   IF ABS(OBJ(I,4))<10 AND ABS(OBJ(I,5))<10 THEN GOTO 1630:'自機に近すぎないように
1650 NEXT I
1660 '●ゲーム開始準備
1670 FOR I=0 TO 3
1680   LOCATE 15,10:PRINT "READY!"
1690   VSYNC 30
1700   LOCATE 15,10:PRINT "      "
1710   VSYNC 30
1720 NEXT I
1730 OBJ(1,60)=1:'自機の衝突判定スタート
1740 '●変数初期化
1750 MX=0:MY=0:R=0:SC=0:SP=.1
1760 '●メインルーチン
1770 ST=PAD(0,1)
1780 IF (ST AND &H400)<>0 THEN GOSUB 1990 ELSE SF=-1
1790 R=R+(((ST AND &H8000)=0)-((ST AND &H4000)=0))*.01
1800 OBJ(1,10)=R:MX=MX-XCOS(R):MY=MY-XSIN(R)
1810 SCROLL 1,MX¥2,MY¥2:SCROLL 0,MX¥4,MY¥4:'背景のスクロール
1820 OBJ(16,4)=-MX,-MY:'弾，敵全体を動かす
1830 IF OBJ(1,62)>-1 THEN GOSUB 2180:END :'自機やられ
1840 FOR I=2 TO 5
1850   IF ABS(OBJ(I,4)-MX)>160 OR ABS(OBJ(I,5)-MY)>112 THEN OBJ(I,0)=0:'弾消す
1860   IF OBJ(I,62)>-1 THEN GOSUB 2090:'敵倒す
1870 NEXT I
1880 FOR I=6 TO 15
1890   A=OBJ(I,4):IF ABS(A-MX)>255 THEN OBJ(I,4)=A-SGN(A-MX)*512:'離れた敵を反対側に
1900   A=OBJ(I,5):IF ABS(A-MY)>127 THEN OBJ(I,5)=A-SGN(A-MY)*256
1910   A=OBJ(I,16):IF A=2 THEN GOTO 1960:'敵が爆発中かチェック
1920     OBJ(I,16)=A+1:'爆発のアニメーションを進める
1930     IF A<18 THEN GOTO 1960:'アニメーション終了？
1940     OBJ(I,4)=MX+256:OBJ(I,16)=2:OBJ(I,2)=3:'位置，テクスチャ，衝突判定を設定
1950     TR=RND(100)/100:OBJ(I,24)=XCOS(TR)*SP,XSIN(TR)*SP:'向き，速度を設定
1960 NEXT I
1970 VSYNC
1980 GOTO 1770
1990 '●弾発射ルーチン
2000 IF SF=0 THEN RETURN :'ボタン押しっぱなしの場合キャンセル
2010 FOR I=2 TO 5
2020   IF OBJ(I,0)<>0 THEN GOTO 2070:'発射中でない弾を探す
2030   OBJ(I,0)=7:OBJ(I,4)=MX,MY:OBJ(I,60)=2:SF=0
2040   OBJ(I,10)=R+.5:OBJ(I,24)=XCOS(R+.5)*5,XSIN(R+.5)*5
2050   EFFECT -1:'効果音
2060   I=5:'ループを抜ける
2070 NEXT I
2080 RETURN
2090 '●敵倒す
2100 TN=OBJ(I,63):'弾に当たった敵を求める
2110 IF TN<6 THEN OBJ(I,60)=2:RETURN :'衝突が敵でなければキャンセル
2120 OBJ(TN,2)=0:'敵の衝突判定を取りやめる
2130 OBJ(TN,16)=3:'アニメーションを爆発に切り替え
2140 OBJ(I,0)=0:OBJ(I,60)=0:'弾を消す
2150 SP=SP+.01:SC=SC+1:'スコア加算，敵の速度アップ
2160 EFFECT -2:'効果音再生
2170 RETURN
2180 '●自機やられ
2190 EFFECT "@12V12T25501L32BBAAGGFFEE":'効果音再生
2200 FOR I=19 TO 34
2210   OBJ(1,16)=I:'自機やられアニメーション
2220   VSYNC 2
2230 NEXT I
2240 LOCATE 11,10:PRINT "GAME  OVER"
2250 LOCATE 11,13:PRINT "SCORE:"SC;
2260 RETURN
```

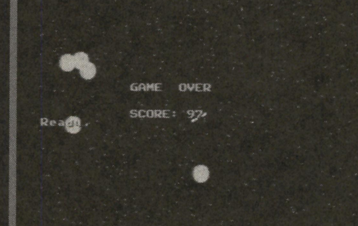
プログラム入力方法

サターンに『サターンBASIC』のCD-ROMをセットして電源を投入します。サターンBASICが起動したら，キーボードからプログラム・リストを入力してください(注釈は入力する必要はない)。また，パソコンと接続している場合，パソコンでプログラムを入力し，サターンに転送して実行することもできます。









超未来感覚！　平成のウオッチ・ゲームを自作せよ！！

Ruputer（ラピュータ）プログラミング講座



セイコーインスツルメンツ

新モデル登場！
Ruputer Pro Sシリーズ
価格オープンプライス

Ruputer MP110
価格38,000円

Ruputer MP120
価格48,000円

Ruputer Pro4 MP140
価格オープンプライス

問い合わせ先
セイコーインスツルメンツ　お客様相談室
☎043-211-1151　FAX：03-3440-9680
電子メール info@ruputer.com
ホームページ http://ruputer.com/

Part2
Ruputerで落ちものゲームを作ってみよう！

“おちゲー”の略称で親しまれている「落ちものパズルゲーム」は，プレイヤーの操作で直接ブロックを動かすので，シューティング・ゲームなどのように，他のイベントに気をとられることなくプログラミングができます。唯一のイベントは「落下」だけ。今回はこの落下とグラフィックの処理を中心に解説していきましょう。

TEXT & PROGRAMMING
たろサ

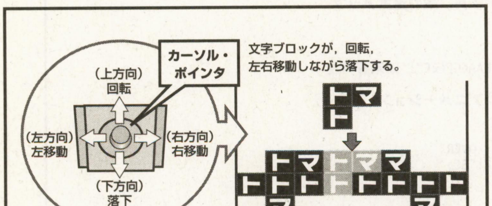


Tarosa Profile

和歌山県生まれ。F-BASIC,N88-BASICを経てX-BASICをきっかけにCを覚える。数年前からZAURUSのAddin-BASICにはまり，それ以来，小型携帯端末のプログラミングにはまっている。Ruputerのソフトウェアコンテストで特別賞をもらったので，賞品のベルクロバンド(通称ベリベリバンド)が来るのを楽しみに待つ今日このごろ。ベーマガ200号万歳！

トマトをつぶせ！？

今回作ったおちゲー『トマトゲーム』(第1図)は，落下してくる「ト」「マ」「ト」の文字ブロックをカーソル・ポインタで右移動，左移動，回転させせつつ，落下させます。落下したブロックが“トマト”と横一列に並ぶか，「トマト」と並んでいないブロックが列いっぱいになると，そのブロックがトマトになり，潰れて消え，点数が入ります。



《第1図》これが『トマトゲーム』のルールだ

その列のブロックが全部なくなるか，ブロックで埋めつくして，一列消しを行なった場合のみ，列が1行落ちます。

スコアが100点を超えると，ステージ・クリア。ステージが進むにつれ，ブロックの落下速度がどんどん速くなっていきます。文字ブロックが最上段まで積もってしまったらゲーム・オーバーです。

Ruputerのグラフィック描画のしくみ

それでは，グラフィックから解説していきましょう。Ruputerのグラフィック描画は，GVRAMに描画する「グラフィック・モード」と，液晶画面に直接描画する「LCDモード」の２種類が用意されています。この二つはscreen関数によって切り替えることができますが，プログラミングでは，グラフィック・モードを使用することが推奨されています。

GVRAMとは，さまざまな描画関数によって絵や文字が描き込まれるメモリのことです。横320ドット×縦240ドットの範囲に描画したグラフィックの一部を，gv_place関数を使い，Ruputerの液晶画面に表示することができます。

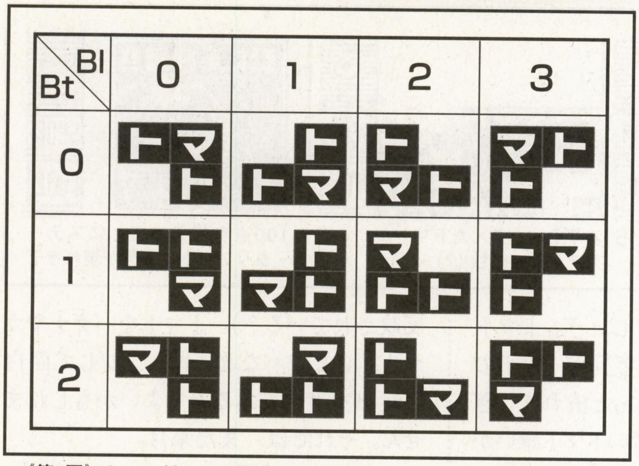
今回のトマトゲームでは，gv_place(0,0)と設定して，GVRAMの102ドット×64ドットの範囲をRuputerの液晶画面に表示しています。Ruputerの液晶画面のサイズも102ドット×64ドットなので，GVRAMに描いた座標がそのまま液晶画面の座標に描かれるわけです。

絵を描こう！　そして，貼り込もう！

gv_put関数を使ってGVRAM上に画像データを貼り込みます。画像は，Ruputer独自のモノマップ形式*1（拡張子が～.MMPのファイル。モノマップ形式はRuputerのすべての画像データに使用されている画像形式）を利用します。

画像データを保存した配列を用意して，gv_put関数により配置することによって，ブロックやキャラクターを描画することができます。

描画するキャラクターは，縦を8ドット単位のサイズにしたほうが，描画速度が速いようです。



《第2図》トマトゲームに登場する文字ブロックは，この12とおりある

配列変数Sc

	0	1	2	3	……
0	0	0	0	0	……
1	0	0	2	1	……
2	0	1	2	1	……
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	

1…ト
2…マ

《第3図》トマトゲームの配列変数Sc

ブロックを作れ！（落下しない編）

ブロックをgv_putで表示して，左右への移動と，回転のルーチンを作ります。移動は，ブロックのサイズ単位に座標をずらして描くだけです（block_left，block_right関数）。グラフィックを描くことができる画面は一つだけなので，描く前に必ずもとの位置のブロックを消しましょう（block_del関数）。トマトゲームのブロックは，変数Btに示される3タイプで，これらのブロックが回転することにより，変数Blに示される4パターンの方向を持つので，合計12とおりのブロックが存在することになります（**第2図**）。ブロックの回転はBlを変化させていくことにより実現します（block_kaiten関数）。

もう一つの動きとして，下まで落下するルーチンを作ります。下までの落下は，何かのブロックにぶつかるまで1ブロックサイズずつブロックを下に描き変えていくだけです（block_drop関数）。これで，ユーザー・インターフェースの実装は完成です。

落下に関しては，これらのユーザー・インターフェースを作った後にプログラミングします。

ブロックを作れ！（落下する編）

四つのブロック移動処理は，プレイヤーのカーソルの入力によって直接処理されるので，あとは落下イベントを発生させればよいわけです。落下待ちとして，上の処理だけをしているルーチンを用意します（game_idle関数）。Ruputerには一定時間になるとタイマー割り込みを設定するbi_tmset関数が存在するので，これを利用して一定時間ごとにブロックを一つずつ下にずらしていきます。

トマトゲームでは，変数Gspeedによって，落下時間を設定しています。この割り込みにより実行される関数内で，落下フラグをオンにしています（block_1_down_go関数）。そして，このフラグがオンのときに1行ブロックを落下させます（block_1_down関数）。

注意点として，割り込み処理内部でブロックを1行落下させる処理を行なうようなプログラムは組まないようにしましょう。もし，左右移動などの処理中にブロックを1行下に描き直す処理を行なってしまうと，横移動としてブロックを描き直している最中の場合，ブロックの絵を一部残したまま下に移動してしまい，ブロックのゴミが残ってしまいます。

割り込み処理では，落下フラグを立てるだけとし，ブロックの移動などの処理が完了した後に，1行落下処理を行なうようなプログラムを組みましょう。

パズルゲームは仮想画面配列を用意する

ブロックが壁や他のブロックにぶつかったかどうか判断するとき，いちいちGVRAMに描いてあるブロックを調べに行っていたのでは，プログラムが大変です。とくに「ト」の文字があるのか，「マ」の文字があるのかをチェックするのは，GVRAMではほとんど不可能です。そこで，こういったパズルゲームでは，画面のパズルを構成する縦横サイズに対応した配列を用意します。これを“仮想画面配列”と呼びます。

トマトゲームでは，配列変数Scがこれに当たります（**第3図**）。

ブロックの落下が確定すると，その縦横座標に対応した配列の中に，数値を代入していきます（sc_write関数）。こうすることによって，この配列を参照するだけで，ブロックの有無や文字の判断を簡単に行なうことができます。

モノマップ形式 *1

Technical Column

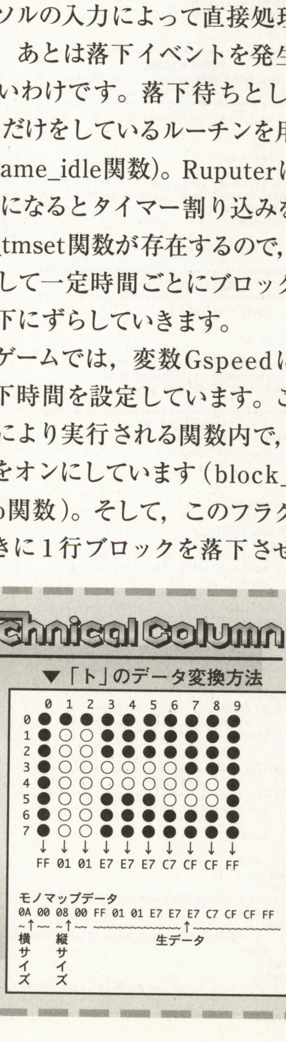
モノマップ形式は，データの前に横ビット数(2バイト)，縦ビット数(2バイト)を示すヘッダが付き，その後は白=0，黒=1のドットを1ビットで表したデータが並んでいます。

トマトゲームで使用した「ト」のデータ(10ドット×8ドット)をモノマップデータに変換すると，右図ようになります。データは縦8ドット単位を1バイトとして，右方向に横ドットサイズぶん格納され，右端まで格納すると，折り返して左端のつぎの8ドットを順に格納していきます。縦のドット数が8の倍数でない場合は，端数のビット分の黒白が，ビットの1,0に合うように数値を格納します。

▼「ト」のデータリスト

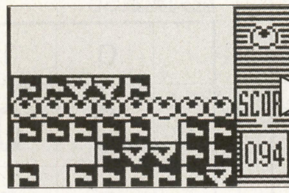
```
| /*「ト」のデータ*/
| static char To[14]={
| 0x0A,0x00,0x08,0x00,0xFF,0x01,0x01,0xE7,
0xE7,0xE7,0xC7,0xCF,0xCF,0xFF
| };
```

▼「ト」のデータ変換方法

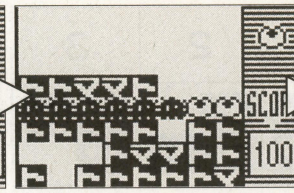


Rupuerプログラミング講座

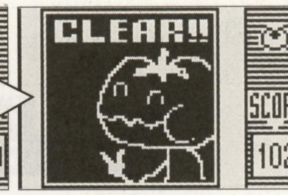
ブロックの消去はあわてずハデに



▲実は，いかに“トマト”とそろえずに列を埋めるかがポイント



▲ずらっと並んだトマトが，つぶれていく。爽快（？）



▲100点を超えるごとにステージ・クリア。トマト男が現れるぞ

おちゲーの場合，シューティング・ゲームなどとちがって，ブロックの落下が確定してしまえば，プレイヤーのキー入力などには関係なくブロックを消したり点数を数えたりする処理をプログラミングすることができます。ブロックを消す演出効果に専念してプログラムを組むことができるので，アイデア勝負で面白く，派手な演出を考えてみましょう。トマトゲームでは，そろった文字列がトマトの絵に変身。順番にビシャっと潰れていきます（グラフィック担当者のトマト嫌いが反映されている？）。トマトをバナナやカカオ，ビビンバなどにアレンジして面白い演出を考えてみるのもよいかもしれません。それでは，また来月。

《リスト1》「トマトゲーム」簡易版のリスト

```
/**********************************************************
                    トマトゲーム
                    Chibi Version
                 Programed by たろサ
**********************************************************/
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include"rupsys.h"
#include"wbios.h"
#include"psdos.h"
#include"lcdbios.h"

int     main( void );
void    wait_time( int tmhz, int cnt );
void    wait_end( void );
void    rand_init( void );
int     game_start( void );
void    game_idle( void );
void    game_waku( void );
void    clear_anime( void );
void    sc_init( void );
void    sc_write( void );
int     block_dashi( void );
void    block_drow( void );
void    block_left( void );
void    block_right( void );
void    block_kaiten( void );
void    block_del( void );
void    block_drop( void );
void    block_1_down( void );
void    block_1_down_go( void );
void    tomato_check( void );
void    line_full_null_check( int nf );
void    score_disp( void );
int     menkuri_start( void );

/*  ゲームオーバー画面  */
static char Game_over[110]={
0x35,0x00,0x09,0x00,
0xFF,0x07,0x7B,0x7D,0x2D,0xC9,0x7F,0x9F,0xC7,0xDB,0x01,0xFF,0x3F,0xC3,0
x01,0x9F,
0x27,0xC3,0xFD,0x3F,0x43,0x69,0x6D,0xED,0xFD,0xFF,0xFF,0xFF,0xFF,0x07,0
x7B,0x7D,
0xBD,0xC1,0xFF,0xFF,0x01,0x9F,0xEF,0xF3,0xFD,0x3F,0x43,0x69,0x6D,0xED,0
x3D,0xC3,
0xE9,0xCD,0x2D,0xF1,0xFF,0xFF,0x07,0x7B,0x7D,0x2D,0xC9,0x7F,0x9F,0xC7,0
xDB,0x01,
0xFF,0x3F,0xC3,0x01,0x9F,0x27,0xC3,0xFD,0x3F,0x43,0x69,0x6D,0xED,0xFD,0
xFF,0xFF,
0xFF,0xFF,0x07,0x7B,0x7D,0xBD,0xC1,0xFF,0xFF,0x01,0x9F,0xEF,0xF3,0xFD,0
x3F,0x43,
0x69,0x6D,0xED,0x3D,0xC3,0xE9,0xCD,0x2D,0xF1,0xFF};

static char Score_gamen[164]={
0x14,0x00,0x40,0x00,
0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x95,0x95,0x15,0x15,0x95,0x95,0x55,0
x55,0x55,
0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x41,0x5E,0x21,0x20,0x42,0x47,0
x47,0x42,
0x20,0x21,0x5E,0x41,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0
x55,0x55,
0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x55,0x15,0x95,0
x55,0xD5,
0x15,0x95,0x55,0xD5,0x15,0x95,0x55,0xD5,0x15,0xD5,0x55,0xD5,0x15,0xD5,0
x55,0x15,
0x00,0x67,0x44,0x7C,0x00,0x7F,0x40,0x60,0x00,0x7F,0x40,0x7F,0x00,0x7F,0
x04,0x7B,
0x00,0x7F,0x44,0x00,0x55,0xF5,0x15,0x15,0x15,0x15,0x15,0x14,0x14,0x10,0
x10,0x14,
0x14,0x15,0x15,0x15,0x15,0x15,0xF5,0x55,0x55,0xFF,0x00,0x00,0x00,0x00,0
x00,0x00,
0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0x00,0xFF,0x55,0x55,0x5F,0
x50,0x50,
0x50,0x50,0x50,0x50,0x50,0x50,0x50,0x50,0x50,0x50,0x50,0x50,0x50,0x50,0
x5F,0x55};

/*  面クリアデータ  */
static char Clear_gamen[118]={
0x39,0x00,0x0A,0x00,
0xFF,0x01,0x01,0x01,0x7D,0x7D,0x7D,0x31,0x31,0xFF,0xFF,0x01,0x01,0x01,0
x7F,0x7F,
0x7F,0x7F,0x7F,0xFF,0xFF,0x01,0x01,0x01,0xED,0xED,0xED,0xFF,0xFF,0x03,0
x03,0x01,
0xDD,0xDD,0x01,0x01,0x01,0xFF,0xFF,0x01,0x01,0x01,0xDD,0xDD,0x21,0x21,0
x21,0xFF,
0xFF,0xC1,0x81,0x81,0xFF,0xC1,0x81,0x81,0xFF,0xFF,0x02,0x02,0x02,0x7E,0
x7E,0x7E,
0x32,0x32,0xFF,0xFF,0x02,0x02,0x02,0x7E,0x7E,0x7E,0x7E,0x7E,0xFF,0xFF,0
x02,0x02,
0x02,0xEE,0xEE,0xEE,0xFF,0xFF,0x02,0x02,0x02,0xDF,0xDF,0x02,0x02,0x02,0
xFF,0xFF,
0x02,0x02,0x02,0xDF,0xDF,0x22,0x22,0x22,0xFF,0xFF,0xC2,0x82,0x82,0xFF,0
xC2,0x82,
0x82,0xFF};

/*  「ト」のデータ  */
static char To[14]={

0x0A,0x00,0x08,0x00,0xFF,0x01,0x01,0xE7,0xE7,0xE7,0xC7,0xCF,0xCF,0xFF
};
/*  「マ」のデータ  */
static char Ma[14]={

0x0A,0x00,0x08,0x00,0xF5,0xE5,0xC5,0x8D,0x1D,0x0D,0x45,0xE1,0xF1,0xFF
};
```

```
static MENU menuLIST[]={
    { game_start,   "ゲームスタート",0,0},
    { setExitMenu,  "おわり",0,0}
};

char    Sc[8][8];   /*  仮想画面配列      */
int     Score = 0;  /*  ゲームのスコア  */
int     Bt;         /*  ブロックのタイプ      */
int     Bx;         /*  ブロックのX座標      */
int     By;         /*  ブロックのY座標      */
int     Bl;         /*  ブロックの回転の向き      */
int     Gspeed;     /*  ブロックの落下スピード   */
int     Drop_flag;  /*  ブロックがしたまで落下したときのフラグ  */
int     Down_go_flag = 0;       /*  ブロックの落下許可のフラグ  */
int     Tomato_del_noruma = 100;/*  1面でトマトを消さなければならない
数   */

/*********************************************
*           面クリアアニメーション             *
*********************************************/
void    clear_anime( void )
{
int     i;

    gv_clear( 1, 0, 80, 63 );
    gv_put( 12, 22, Clear_gamen, 0 );
    wait_time( 1, 6 );
    gv_clear( 1, 0, 80, 63 );

}
/*********************************************
*               時間待ち関数達                *
*    tmhz: 割込み種別  0:1Hz, 1:4Hz, 2:64Hz   *
*   cnt: カウンタ     1/**Hz × cnt           *
*********************************************/
void    wait_time( int tmhz, int cnt )
{
int     *tm;
int     key = 0;

    tm = bi_tmset( tmhz, 255, cnt, wait_end );
    while( 0xF0!=( key=bi_getbtn()&0xFF) )  key = 0xA0;
    bi_tmdel( tm );
    bi_clrbtn();
}
void    wait_end( void ){   *(unsigned char*)0xf080 = 0xF0; }

/*********************************************
*              乱数を分秒で初期化              *
*********************************************/
void    rand_init( void )
{
int     m, s;

    m = pSystemCtl->CPUram->NOW_Min;
    s = pSystemCtl->CPUram->NOW_Sec;
    srand( (unsigned)(m*60 + s) );
}
/*********************************************
*                 ブロックを消す                *
*********************************************/
void    block_del( void )
{
int     x, y;

    x = Bx*10+1;
    y = By*8;
    switch( Bl ){
    case 0:
        gv_clear( x,    y,   x+19, y+7  );
        gv_clear( x+10, y+8, x+19, y+15 );
        break;
    case 1:
        gv_clear( x+10, y,   x+19,  y+7  );
        gv_clear( x,    y+8, x+19, y+15 );
        break;
    case 2:
        gv_clear( x,    y,   x+9,  y+7  );
        gv_clear( x,    y+8, x+19, y+15 );
        break;
    case 3:
        gv_clear( x,    y,   x+19, y+7  );
        gv_clear( x,    y+8, x+9,  y+15 );
        break;
    }
}
/*********************************************
*                  左に移動                   *
*********************************************/
void    block_left( void )
{
int     ok = 0;

    if( Bx==0 ) return;
    switch( Bl ){
    case 0:
        if( (Sc[Bx-1][By]==0)&&(Sc[Bx][By+1]==0) )  ok = 1;
        break;
    case 1:
        if( (Sc[Bx][By]==0)&&(Sc[Bx-1][By+1]==0) )  ok = 1;
        break;
    case 2:
    case 3:
        if( (Sc[Bx-1][By]==0)&&(Sc[Bx-1][By+1]==0) )    ok = 1;
```

```
        break;
    }
    if( ok==1 ){
        block_del();
        Bx--;
        block_drow();
    }
}
/*********************************************
*                  右に移動                   *
*********************************************/
void    block_right( void )
{
int     ok = 0;

    if( Bx==6 ) return;
    switch( Bl ){
    case 0:
    case 1:
        if( (Sc[Bx+2][By]==0)&&(Sc[Bx+2][By+1]==0) )    ok = 1;
        break;
    case 2:
        if( (Sc[Bx+1][By]==0)&&(Sc[Bx+2][By+1]==0) )    ok = 1;
        break;
    case 3:
        if( (Sc[Bx+2][By]==0)&&(Sc[Bx+1][By+1]==0) )    ok = 1;
        break;
    }
    if( ok==1 ){
        block_del();
        Bx++;
        block_drow();
    }
}
/*********************************************
*                ブロックの回転                *
*********************************************/
void    block_kaiten( void )
{
int     ok = 0;

    switch( Bl ){
    case 0:
        if( Sc[Bx][By+1]==0 )   ok = 1;
        break;
    case 1:
        if( Sc[Bx][By]==0 ) ok = 1;
        break;
    case 2:
        if( Sc[Bx+1][By]==0 )   ok = 1;
        break;
    case 3:
        if( Sc[Bx+1][By+1]==0 ) ok = 1;
        break;
    }
    if( ok==1 ){
        block_del();
        Bl++;
        if( Bl==4 ) Bl = 0;
        block_drow();
    }
}
/*********************************************
*       ブロックを下まで落下させます            *
*********************************************/
void    block_drop( void )
{
int     ok = 0;

    if( By==6 ) return;
    while( 1 ){
        switch( Bl ){
        case 0:
            if( (Sc[Bx][By+1]==0)&&(Sc[Bx+1][By+2]==0) )    ok = 1;
            break;
        case 1:
        case 2:
            if( (Sc[Bx][By+2]==0)&&(Sc[Bx+1][By+2]==0) )    ok = 1;
            break;
        case 3:
            if( (Sc[Bx][By+2]==0)&&(Sc[Bx+1][By+1]==0) )    ok = 1;
            break;
        }
        if( ok==0 ) break;
        block_del();
        By++;
        block_drow();
        if( By==6 ) break;
        ok = 0;
    }
}
/*********************************************
*                 Scに書き込む                 *
*                  1=ト, 2=マ                 *
*********************************************/
void    sc_write( void )
{
    switch( Bt*10+Bl ){
    case 0:
        Sc[Bx  ][By  ] = 1;
        Sc[Bx+1][By  ] = 2;
        Sc[Bx+1][By+1] = 1;
        break;
    case 1:
        Sc[Bx+1][By  ] = 1;
```

```
            Sc[Bx  ][By+1] = 1;
            Sc[Bx+1][By+1] = 2;
            break;
        case 2:
            Sc[Bx  ][By  ] = 1;
            Sc[Bx  ][By+1] = 2;
            Sc[Bx+1][By+1] = 1;
            break;
        case 3:
            Sc[Bx  ][By  ] = 2;
            Sc[Bx+1][By  ] = 1;
            Sc[Bx  ][By+1] = 1;
            break;
        case 10:
            Sc[Bx  ][By  ] = 1;
            Sc[Bx+1][By  ] = 1;
            Sc[Bx+1][By+1] = 2;
            break;
        case 11:
            Sc[Bx+1][By  ] = 1;
            Sc[Bx  ][By+1] = 2;
            Sc[Bx+1][By+1] = 1;
            break;
        case 12:
            Sc[Bx  ][By  ] = 2;
            Sc[Bx  ][By+1] = 1;
            Sc[Bx+1][By+1] = 1;
            break;
        case 13:
            Sc[Bx  ][By  ] = 1;
            Sc[Bx+1][By  ] = 2;
            Sc[Bx  ][By+1] = 1;
            break;
        case 20:
            Sc[Bx  ][By  ] = 2;
            Sc[Bx+1][By  ] = 1;
            Sc[Bx+1][By+1] = 1;
            break;
        case 21:
            Sc[Bx+1][By  ] = 2;
            Sc[Bx  ][By+1] = 1;
            Sc[Bx+1][By+1] = 1;
            break;
        case 22:
            Sc[Bx  ][By  ] = 1;
            Sc[Bx  ][By+1] = 1;
            Sc[Bx+1][By+1] = 2;
            break;
        case 23:
            Sc[Bx  ][By  ] = 1;
            Sc[Bx+1][By  ] = 1;
            Sc[Bx  ][By+1] = 2;
            break;
    }
}
/*********************************************
*          ブロックの１行落下の許可           *
*********************************************/
void    block_1_down_go( void )
{
    Down_go_flag = 1;
    *(unsigned char*)0xf080 = 0xF0;
    bi_clrbtn();
}
/*********************************************
*             ブロックの１行落下              *
*********************************************/
void    block_1_down( void )
{
int     ok = 0;

    if( By==6 ){
        Drop_flag = 1;
    }
    else{
        switch( Bl ){
        case 0:
            if( (Sc[Bx][By+1]==0)&&(Sc[Bx+1][By+2]==0) )    ok = 1;
            break;
        case 1:
        case 2:
            if( (Sc[Bx][By+2]==0)&&(Sc[Bx+1][By+2]==0) )    ok = 1;
            break;
        case 3:
            if( (Sc[Bx][By+2]==0)&&(Sc[Bx+1][By+1]==0) )    ok = 1;
            break;
        }
        if( ok==1 ){
            block_del();
            By++;
            block_drow();
        }
        else{
            Drop_flag = 1;
        }
    }
    Down_go_flag = 0;
}
/*********************************************
*         ブロック落下待ち（アイドル）        *
*********************************************/
void    game_idle( void )
{
int     btn;
int     *tm;

    Drop_flag = 0;
    tm = bi_tmset( 2, 255, Gspeed, block_1_down_go );
    while( Drop_flag==0 ){
        btn = Keyin( 0xf0, -1 );
        switch( btn&0xf0 ){
            case 16:
                block_left();
                break;
            case 64:
                block_right();
                break;
            case 32:
                block_kaiten();
                break;
            case 128:
                Drop_flag = 1;
                break;
        }
        if( Down_go_flag==1 )   block_1_down();
    }
    bi_tmdel( tm );
}
/*********************************************
*                 ゲーム開始                  *
*********************************************/
int     game_start( void )
{
int     btn, ret;
int     g_over;

    Score = 0;
    sc_init();
    game_waku();
    Gspeed = 120;           /*  (Gspeed/64)秒の落下速度 */
    Tomato_del_noruma = 100;
    while( 1 ){
        g_over = menkuri_start();
        if( g_over==1 ) break;
        Gspeed -= 12;
        if( Gspeed<=1 ) Gspeed = 1;
        Tomato_del_noruma += 100;
        sc_init();
    }
    btn = Keyin( 0, -1 );  /* 押し続け登録無し */
    ret = EventCall( btn );
    if( ret==-1 ){
        bi_clrbtn();
        cls( 4 );
        dos_exit( 0 );
    }
    if( ret==1 ) {
        ret = EventExec();
        if( ret==-1 ){
            bi_clrbtn();
            cls( 4 );
            dos_exit( 0 );
        }
    }
}
/*********************************************
*                 面クリ開始                  *
*********************************************/
int     menkuri_start( void )
{
int     g_over = 0;

    while( 1 ){
        g_over = block_dashi();
        if( g_over==1 ){
            gv_clear( 1, 0, 80, 63 );
            gv_put( 15, 24, Game_over, 0 );
            wait_time( 1, 5 );
            break;
        }
        game_idle();
        if( Drop_flag==1 )  block_drop();
        sc_write();
        tomato_check();
        line_full_null_check( 1 );
        line_full_null_check( 0 );
        if( Score>=Tomato_del_noruma ){
            clear_anime();
            g_over = 0;
            break;
        }
    }
    return( g_over );
}
/*********************************************
*         トマトの文字をチェックします        *
*********************************************/
void    tomato_check( void )
{
int     i, j, k, l;
int     x, y;

    for( k=0; k<2; k++ ){
        for( j=0; j<2; j++ ){
            for( i=0; i<6; i++ ){
                if(
(Sc[i][By+k]==1)&&(Sc[i+1][By+k]==2)&&(Sc[i+2][By+k]==1) ){
                    for( l=0; l<3; l++ )    Sc[i+l][By+k] = 0;
                    x = i*10+1;
                    y = (By+k)*8;
                    gv_reverse( x, y, x+29, y+7 );
                    wait_time( 1, 2 );
                    Score+=3;
                    score_disp();
                    gv_clear( x, y, x+29,  y+7 );
                }
            }
        }
    }
}
/*********************************************
*     ラインのヌルとフルをチェックします      *
*     nf = 0:ヌルチェック，1:フルチェック     *
*********************************************/
void    line_full_null_check( int nf )
{
int     i, j, k;
int     nf_flag;
int     x, y;

    for( k=0; k<2; k++ ){
        nf_flag = 1;
        for( i=0; i<8; i++ ){
            if( (nf==1)&&(Sc[i][By+k]==0) ){
                nf_flag = 0;
                break;
            }
            if( (nf==0)&&(Sc[i][By+k]!=0) ){
                nf_flag = 0;
                break;
            }
        }
        if( nf_flag==1 ){
            if( nf==1 ){
                Score+=8;
                score_disp();
            }
            for( j=By+k; j>0; j-- ){
                nf_flag = 1;
                for( i=0; i<8; i++ ){
                    Sc[i][j]=Sc[i][j-1];
                    if( Sc[i][j]!=0 )   nf_flag = 0;
                    x = i*10+1;
                    y = j*8;
                    switch( Sc[i][j] ){
                    case 0:
                        gv_clear( x, y, x+9,  y+7 );
                        break;
                    case 1:
                        gv_put( x, y, To, 0 );
                        break;
                    case 2:
                        gv_put( x, y, Ma, 0 );
                        break;
                    }
                }
                if( nf_flag==1 )    break;
            }
        }
    }
}
/*********************************************
*                スコアの表示                 *
*********************************************/
void    score_disp( void )
{
char    s[4];
int     i;
int     val;

    if( Score>=1000 )   Score -= 1000;
    val = Score;
    gv_clear( 84, 45, 99, 59 );
    for( i=2; 0<=i; i-- ){
        s[i] = val%10 + 0x30;
        val /= 10;
    }
    s[3] = 0;
    gv_kput( 85, 48, s, 11, 1, 0 );
}
/*********************************************
*             Sc(Screen)の初期化              *
*********************************************/
void    sc_init( void )
{
int     i, j;

    for( i=0; i<8; i++ ){
        for( j=0; j<8; j++ ){
            Sc[i][j] = 0;
        }
    }
}
/*********************************************
*                ブロックを出す               *
*   g_over = 0:ゲーム続行，1:ゲームオーバー   *
*********************************************/
int     block_dashi( void )
{
int     g_over = 0;

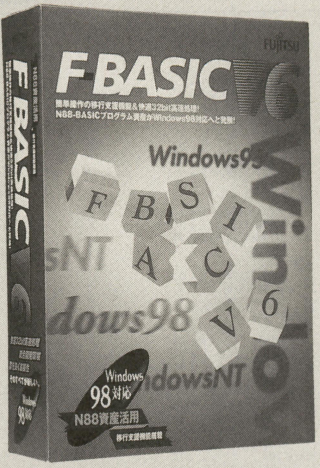
    Bt = 3;
    while( Bt==3 )  Bt = (rand()>>6) & 3;
    Bl = (rand()>>6) & 3;
    Bx = 3;
    By = 0;
    block_drow();
    if( (Sc[Bx][By]!=0)||(Sc[Bx+1][By]!=0)
        ||(Sc[Bx][By+1]!=0)||(Sc[Bx+1][By+1]!=0) ){
        g_over = 1;
    }
    return( g_over );
}
/*********************************************
*                ブロックを描く               *
*********************************************/
void    block_drow( void )
{
int     x, y;

    x = Bx*10+1;
    y = By*8;
    switch( Bt*10+Bl ){
    case 0:
        gv_put( x,    y,   To, 0 );
        gv_put( x+10, y,   Ma, 0 );
        gv_put( x+10, y+8, To, 0 );
        break;
    case 1:
        gv_put( x+10, y,   To, 0 );
        gv_put( x,    y+8, To, 0 );
        gv_put( x+10, y+8, Ma, 0 );
        break;
    case 2:
        gv_put( x,    y,   To, 0 );
        gv_put( x,    y+8, Ma, 0 );
        gv_put( x+10, y+8, To, 0 );
        break;
    case 3:
        gv_put( x,    y,   Ma, 0 );
        gv_put( x+10, y,   To, 0 );
        gv_put( x,    y+8, To, 0 );
        break;
    case 10:
        gv_put( x,    y,   To, 0 );
        gv_put( x+10, y,   To, 0 );
        gv_put( x+10, y+8, Ma, 0 );
        break;
    case 11:
        gv_put( x+10, y,   To, 0 );
        gv_put( x,    y+8, Ma, 0 );
        gv_put( x+10, y+8, To, 0 );
        break;
    case 12:
        gv_put( x,    y,   Ma, 0 );
        gv_put( x,    y+8, To, 0 );
        gv_put( x+10, y+8, To, 0 );
        break;
    case 13:
        gv_put( x,    y,   To, 0 );
        gv_put( x+10, y,   Ma, 0 );
        gv_put( x,    y+8, To, 0 );
        break;
    case 20:
        gv_put( x,    y,   Ma, 0 );
        gv_put( x+10, y,   To, 0 );
        gv_put( x+10, y+8, To, 0 );
        break;
    case 21:
        gv_put( x+10, y,   Ma, 0 );
        gv_put( x,    y+8, To, 0 );
        gv_put( x+10, y+8, To, 0 );
        break;
    case 22:
        gv_put( x,    y,   To, 0 );
        gv_put( x,    y+8, To, 0 );
        gv_put( x+10, y+8, Ma, 0 );
        break;
    case 23:
        gv_put( x,    y,   To, 0 );
        gv_put( x+10, y,   To, 0 );
        gv_put( x,    y+8, Ma, 0 );
        break;
    }
}
/*********************************************
*               ゲームの枠を描く              *
*********************************************/
void    game_waku( void )
{
    cls( 4 );
    gv_line( 0, 0, 0, 63, 0, 0xff );
    gv_line( 81, 0, 81, 63, 0, 0xff );
    gv_put( 82, 0, Score_gamen, 0 );
    score_disp();
}
/*********************************************
*                  メイン関数                 *
*********************************************/
int     main( void )
{
int     menu_param = 0;

    screen( 1 );
    gv_place( 0, 0 );
    endWaiting();
    cls( 4 );
    rand_init();
    bi_clrbtn();
    while( 1 ){
        menu_param = aprMenu( "トマト", menuLIST,
(int)sizeof(menuLIST)/sizeof(MENU) );
        if( menu_param==-2 )    break;
    }
    bi_clrbtn();
    cls( 4 );
}
```

入門者に最適のWindowsプログラミング・ツール
DOS-BASICからの移行実績はNo.1！

スタート！ Windowsプログラミング by F-BASIC（エフ・ベーシック） V6



第6回 いろいろな画像処理テクニック大公開！

先月からはじまった，F-BASIC V6による“画像処理プログラミング”。前回は『プリクラもどき』を作り，画像の合成のやりかたなどを紹介しました。今回は，色の変更やモザイク処理などの，ちょっと高度なテクニックを紹介することにしましょう。

TEXT & PROGRAMMING
椛島たけし



Takeshi Kabashima Profile
熊本県生まれ。N88-BASIC，Visual Basic，F-BASICを使い，現在プログラミングを生業とする毎日を過ごす。ベーマガに載っていたプログラムを必死にパンチしていたのが十数年前。今だにBASICな日々を送っているのであった…。「そういえば，はじめて買ったPCもベーマガの広告で見つけたものだったなあ。200号おめでとうございます」

オリジナルの画像編集ソフト作成も夢じゃない！

前回作成した『プリクラもどき』はいかがでしたでしょうか？　F-BASIC V6では，意外に簡単な方法で“けっこう使える”画像処理が実現できました。ビットマップオブジェクトの使いかたさえマスターしておけば，F-BASIC V6で“オリジナル画像編集ソフト”を自作することも不可能ではありません。

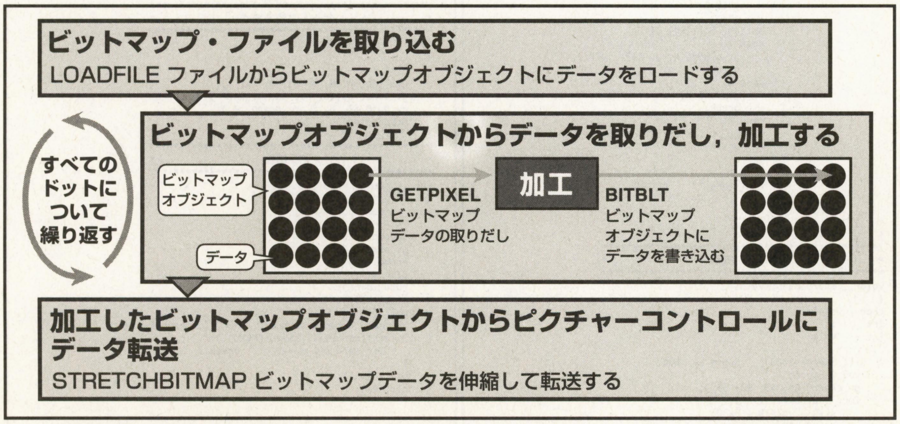
その前に，チョットだけ前回の復習をしてみましょう。

先月のポイントをまとめると，つぎのようになります。

- ビットマップオブジェクトは，ビットマップ・ファイルを格納するためのオブジェクトである
- ビットマップオブジェクトには，ビットマップデータとビットマップを操作するための命令が含まれる
- ピクチャーコントロールもビットマップオブジェクトの一種である

ここで，第1図を見てください。『プリクラもどき』では，このような方法でビットマップデータを加工しました。ビットマップオブジェクトの持つ関数を，いろいろな段階で使用している点に注意してください。

さて，今回は引き続き「超高性能な画像編集ソフトを作ろう！」…といきたいところですが，モノには順番がありますね（笑）。ビットマップオブジェクトをベースにして，F-BASIC V6で可能な画像処理のテクニックをいくつか紹介してみましょう。

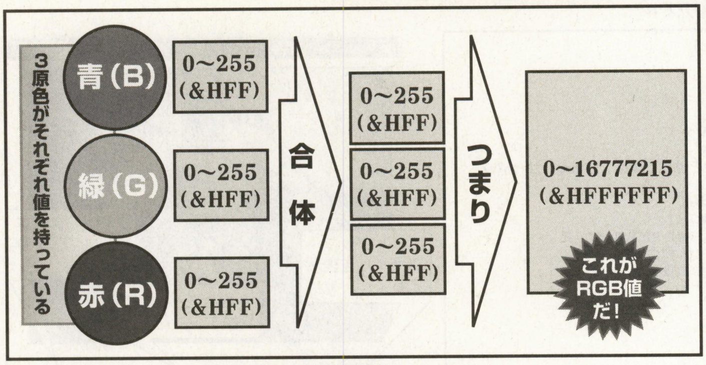


《第1図》前回の『プリクラもどき』ではビットマップ・データをこのような手順で加工した

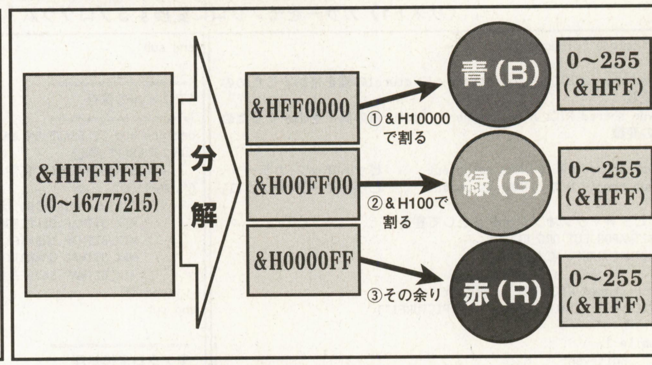
モノクロ画像を作る！ …その前に原理のお勉強？

さて，まず最初はカラーからモノクロへの変換テクニックに挑戦してみましょう。

市販されている画像編集ソフトなどに

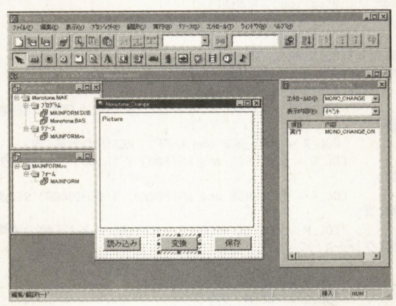


《第2図》RGB値のしくみ



《第3図》RGB値をR，G，Bの三つの値に分解する

カラーからモノクロにする設定はこれだ！



《写真1》リスト1のコントロールを配置しよう

《第1表》リスト1のコントロールのプロパティ設定内容

コンロールID：PICTURE1（ピクチャコントロール）		
表示内容：基本スタイル	サイズ（幅）	320
	サイズ（高さ）	240
コンロールID：FILELOAD（ボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	データ読み込み
表示内容：イベント	実行	FILELOAD_ON
コンロールID：FILESAVE（ボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	データ読み込み
表示内容：イベント	実行	FILESAVE_ON
コンロールID：MONO_CHANGE（ボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	画像の合成
表示内容：イベント	実行	MONO_CHANGE_ON

は，たいていこの変換機能がついていますね。F-BASIC V6でも，プログラミングすることで，簡単にカラー画像をモノクロ画像へ変換することができます。

色の3元素は，みなさんご存知だと思いますが，

●赤（R：red）
●緑（G：green）
●青（B：blue）

ですね。このRGBは，「3原色」とも呼ばれます。F-BASIC V6でも，カラーの指定にこのRGB値を使用します。

RGBのそれぞれ色は，1バイト（8ビット）で表現されますので，0～255の値で表すことができます（数値が大きいほど色が濃い）。RGB値は，三つの要素をまとめて表現しますので，**第2図**のように3バイト，すなわち0～16777215の値となります。このとき，0が黒で16777215が白となることに注意してください。絵の具とちがい，色を混ぜるほど白に近づくのです。

それではここで，RGB値が「1234567」の色を想像してみましょう。数字だけ見ても，どんな色かサッパリわかりませんね。しかし，これをRGB値としてR，G，Bそれぞれの色に分解すると，非常にわかりやすくなります（**第3図**）。

まずは，10進数の「1234567」を16進数にしてみましょう。

1234567=&H12D687

ですので，RGB値は

(&H87,&HD8,&H12)=(135,214,18)

となります。下位からR，G，Bとなることに注意してください。すると，「赤：中間，緑：強い，青：弱い」というイメージがつかめますね。これなら，「赤を50にして，赤みをとろう」とか「青を80にして青空を強調しよう」などの操作がわかりやすくなります。

原理はわかったけどモノクロ化はどうするの？

さて，3原色のしくみがわかったところで，カラー画像のモノクロ化にチャレンジしてみましょう。

モノクロとは，黒の濃さのみで表されます。限りなく薄い黒は白，中間がグレーですね。RGB値で表すと，

●黒（0，0，0）
●白（255，255，255）

となります。

ここで，RGBの値が同じであることに注目してください。モノクロをRGBで表すと，RGBそれぞれの値が等しくなるのです。

●濃いグレー（64，64，64）
●薄いグレー（208，208，208）

のようなイメージになるわけですね。

つまり，カラーの色はRGBの値がそれぞれ異なるので，モノクロに変換するには平均値を求めて，RGBをすべて同じ値にすればいいのです。

理論がわかったところで，実際のプログラミングについて考えてみましょう。

モノクロ変換アルゴリズムはこれだ！

すでにビットマップオブジェクトが存在するとして，F-BASIC V6でカラーからモノクロに変換する手順は，以下のようになります。

①もとの画像のドット（点）のRGB値を読み込む
②RGB値を分解する
③モノクロに変換する（RGBの平均値を求める）
④RGB値をビットマップオブジェクトに書き込む

使用する主な関数は，

●GETPIXEL(X,Y)
●SETPIXEL X,Y,RGB値
●RGB関数

の三つです。バラバラのR，G，BをRGB値に変換するために，“RGB関数”を使うのがコツです。

F-BAISC V6を起動し，**写真1**と**第1**

《リスト1》カラーをモノクロに変換するプログラム・リスト

```
#include "windows.bi"
'
var shared PIC1_W as integer  'Picture1の幅を格納するための
変数
var shared PIC1_H as integer  'Picture1の高さを格納するため
の変数

var shared ORG_BITMAP as object     'ビットマップ(カラー)
var shared MIX_BITMAP as object     'ビットマップ(モノクロ)

'ビットマップオブジェクトとして宣言
BITMAPOBJECT ORG_BITMAP
BITMAPOBJECT MIX_BITMAP

var shared PICTURE1 as object
PICTURE1.ATTACH GETDLGITEM("PICTURE1")

while 1
    waitevent
wend
stop
end

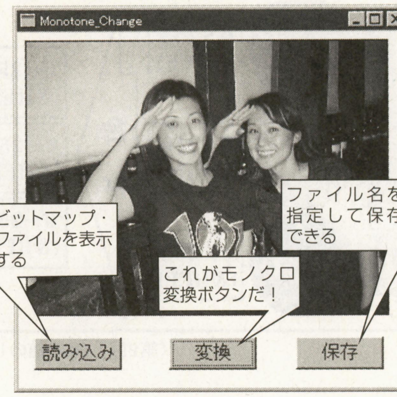
'==================
'初期処理
'==================
declare sub MAINFORM_START edecl ()
sub MAINFORM_START()
    'あらかじめ画像表示のピクチャーボックスの大きさを調べる
    PIC1_W = PICTURE1.GETWIDTH    'ピクチャーボックスの幅
    PIC1_H = PICTURE1.GETHEIGHT   'ピクチャーボックスの高さ

    ORG_BITMAP.CREATEBITMAP PIC_W,PIC_H
end sub

'==================
'ファイルの読み込み
'==================
declare sub FILELOAD_ON edecl ()
sub FILELOAD_ON()
    FILE$=WINOPENDLG("ファイルのオープン","*.bmp","ビットマップ
(*.BMP)",0)
    if FILE$<>chr$(&H1B) then
        ORG_BITMAP.DELETEOBJECT
        MIX_BITMAP.DELETEOBJECT
        'ビットマップファイルからデータを取り込む
        ORG_BITMAP.LOADFILE FILE$
        PICTURE1.cls
        'ピクチャーボックスのサイズに合わせて表示する
        PICTURE1.STRETCHBITMAP ORG_BITMAP,0,0,PIC1_W,PIC1_H
        'モノクロ用のビットマップにも同じデータを取り込む
        MIX_BITMAP.CREATEBITMAP PIC1_W,PIC1_H
        MIX_BITMAP.STRETCHBITMAP
ORG_BITMAP,0,0,PIC1_W,PIC1_H
    end if
end sub

'==================
'ファイルの保存
'==================
declare sub FILESAVE_ON edecl ()
sub FILESAVE_ON()
    FILE$=WINSAVEDLG("名前を付けて保存","*.bmp","ビットマップ
(*.BMP)",0)
    if FILE$<>chr$(&H1B) then
        MIX_BITMAP.DELETEOBJECT
        MIX_BITMAP.CREATEBITMAP PIC1_W,PIC1_H
        MIX_BITMAP.DRAWBITMAP PICTURE1,0,0
        MIX_BITMAP.SAVEFILE FILE$
    end if
end sub

'==================                                   ┐
'モノクロ変換処理                                       │
'==================                                   │
declare sub MONO_CHANGE_ON edecl ()                   │
sub MONO_CHANGE_ON()                                  │
    var COL_RGB as long 'RGB値                         │
    var COL_R as long 'RGB値(赤)                       │
    var COL_G as long 'RGB値(緑)                       │
    var COL_B as long 'RGB値(青)                       │
    var COL_M as integer 'モノクロ用RGB値               │
                                                      │
    SETMOUSEPOINTER 2                                 │
    for Y_CTR = 0 to PIC1_H - 1                       │
        for X_CTR = 0 to PIC1_W - 1                   │
            COL_RGB = PICTURE1.GETPIXEL(X_CTR,Y_CTR) 'RGB値
の取得                                                 │
            COL_R = (COL_RGB and &HFF) 'RGB値の分解(赤)  │
           COL_G = (COL_RGB and &HFF00) ¥ &H100  'RGB値の分
解(緑)                                               ②
           COL_B = (COL_RGB and &HFF0000) ¥ (&H10000)'RGB値
の分解(青)                                             │
            COL_M = (COL_R + COL_G + COL_B) / 3 '三色の平均
を算出(グレー)                                          │
                                                      │
            COL_R = COL_M ┐                           │
            COL_G = COL_M ①                           │
            COL_B = COL_M ┘                           │
                                                      │
            MIX_BITMAP.SETPIXEL                       │
X_CTR,Y_CTR,RGB(COL_R,COL_G,COL_B)                    │
        next X_CTR                                    │
        if Y_CTR mod 10 = 0 then                      │
            PICTURE1.BITBLT 0,0,PIC1_W,PIC1_H,MIX_BITMAP,0,0
        end if                                        │
    next Y_CTR                                        │
    PICTURE1.BITBLT 0,0,PIC1_W,PIC1_H,MIX_BITMAP,0,0  │
    SETMOUSEPOINTER 0                                 │
end sub                                               ┘
```



《写真2》変換ボタンをクリックすると，画面上部からモノクロに変換されていくぞ。カラーでお見せできないのが残念！

《リスト2》セピア画像に変換するプログラム・リスト（リスト1の①の部分と差し替える）

```
'セピア画像に変換するには次の3行を修正する

COL_R = fix(COL_M * 182/256) + 74  'COL_R = COL_M
COL_G = fix(COL_M * 208/256) + 48  'COL_G = COL_M
COL_B = fix(COL_M * 224/256)       'COL_B = COL_M
```

表を参考に，**リスト1**を入力してください。「おやっ？」と思った人は鋭い！　このプログラム・リストは，前回の『プリクラもどき』の合成処理を流用したものです。

実行すると，**写真2**のようにモノクロ変換して，画像を保存することができます。

想い出はセピア色に変換される？

RGB値を操作すると，単純にモノクロに変換せずに，ふる〜い白黒写真のような変換を行なうこともできます。

リスト1の色変換部（①の部分）を，**リスト2**に差し替えてみてください。これだけで，セピア色変換が完成します。

R，G，Bそれぞれの値は0〜255の範囲ですので，ちょっと計算が必要ですが，同じ方法でいろんな効果がだせそうです。いろいろためしてみてください。

モザイク処理のしくみは意外に簡単だった？

つぎは，モザイク処理のテクニックについて紹介しましょう。TVなどでもよく目にするモザイクですが，どのようなしくみで処理されているか，みなさんご存知でしょうか？

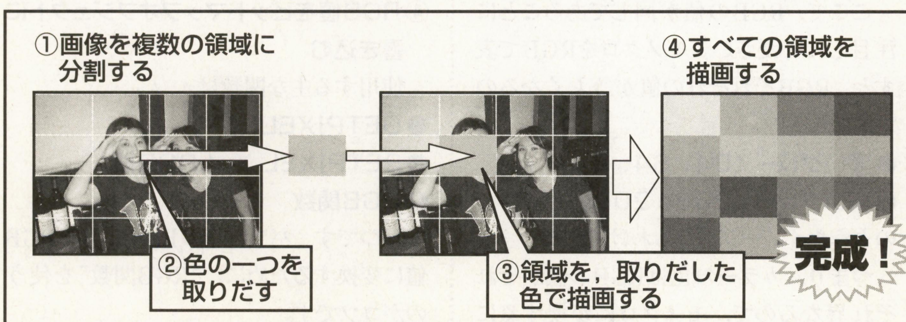
まずは，**第4図**を見てください。このアルゴリズムとまったく同じようにプログラミングすれば，モザイクが実現できてしまうのです。

まとめると，基本的な処理の流れは，つぎのようになります。

① もとの画像を複数の領域にわける（for〜next Stepで領域の間隔を決定）
② 領域に含まれた色を取りだす（GETPIXEL関数）
③ 域全体を一つの色で塗りつぶす（FLOODFILL関数で指定領域を塗る）
④ すべての領域について，②③の処理を行なう

実際のプログラム・サンプルとして，**第2表**と**リスト3**を用意しましたので参照してください（**リスト3**は**リスト1**の②の部分と差し替える）。実行すると，**写真3**のようにモザイク処理が確認できます。

このモザイク処理は，実際の画像処理としては，あまりひんぱんに使用されるものではありません。しかし，タイマーコントロールなどと組み合わせて，時間とともにモザイクが細かくなるクイズゲームなどを作ってみるのもおもしろそうですね。



《第4図》モザイク処理のアルゴリズム

《第2表》リスト3のコントロールのプロパティ設定内容

コンロールID：MOSAIC（ボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	画像の合成
表示内容：イベント	実行	MOSAIC_ON
コンロールID：GROUP1（グループコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	（なし）
コンロールID：RADIO1（ラジオボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	モザイクなし
表示内容：スタイル	初期値	チェックあり
表示内容：イベント	実行	RADIO_ON
コンロールID：RADIO2～5（ラジオボタンコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	×3，×5，×10，×15
表示内容：スタイル	初期値	チェックなし
表示内容：イベント	実行	RADIO_ON

※コンロールID：PICTURE1，FILELOAD，FILESAVEは第1表と同じ

《リスト3》モザイク処理のプログラム・リスト（リスト1の②の部分と差し替える）

```
'モザイク処理
'リスト１のモノクロ変換処理と差し替える

var shared MSC_STEP as integer          'モザイク倍率
MSC_STEP = 0

'====================
'ラジオボタン変更処理
'====================
declare sub RADIO_ON edecl ()
sub RADIO_ON()
    var SELECTED as integer

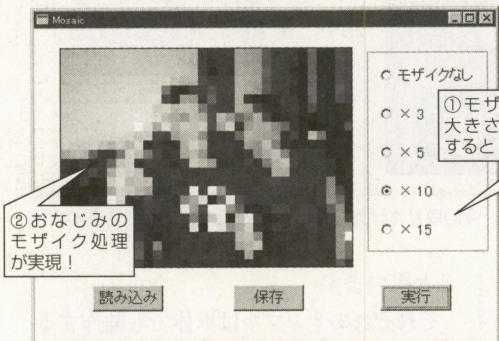
    SELECTED = val(mid$(GETDLGRADIOSELECT("radio1"),6)) - 1
    select case SELECTED
    case 0
        MSC_STEP = 0
    case 1
        MSC_STEP = 3
    case 2
        MSC_STEP = 5
    case 3
        MSC_STEP = 10
    case else
        MSC_STEP = 15
    end select
end sub

'====================
```

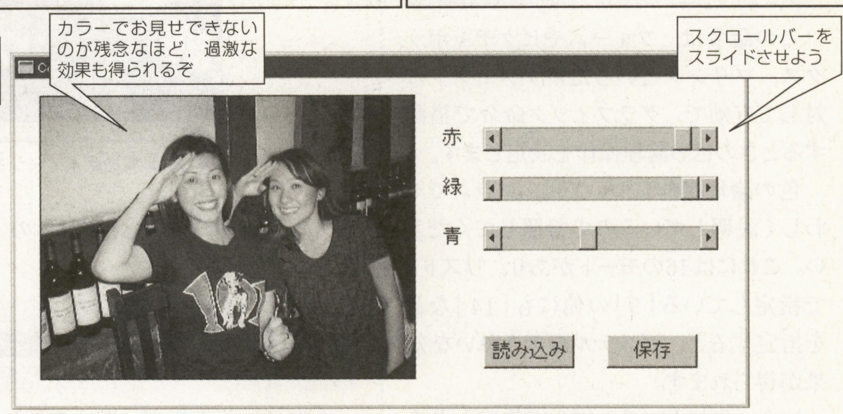
```
'モザイク処理
'====================
declare sub MOSAIC_ON edecl ()
sub MOSAIC_ON()
    var COL_RGB as long          'RGB値

    SETMOUSEPOINTER 2
    MIX_BITMAP.DELETEOBJECT
    MIX_BITMAP.CREATEBITMAP PIC1_W,PIC1_H
    PICTURE1.STRETCHBITMAP ORG_BITMAP,0,0,PIC1_W,PIC1_H

    if MSC_STEP <> 0 then
        for Y_CTR = 0 to PIC1_H - 1 step MSC_STEP
            for X_CTR = 0 to PIC1_W - 1 step MSC_STEP
                COL_RGB= PICTURE1.GETPIXEL(X_CTR,Y_CTR)
                MIX_BITMAP.line(X_CTR,Y_CTR)-
(X_CTR+(MSC_STEP-1),Y_CTR+(MSC_STEP-1)),pset,0,bf
                MIX_BITMAP.SETFILLSTYLE 0          '塗りつぶ
し指定
                MIX_BITMAP.SETFILLCOLOR COL_RGB   '塗りつぶ
し色の指定
                MIX_BITMAP.FLOODFILL
X_CTR,Y_CTR,HGCOLOR(0),1 '領域の塗りつぶし
            next X_CTR
        next Y_CTR
        PICTURE1.DRAWBITMAP MIX_BITMAP,0,0
    end if
    SETMOUSEPOINTER 0
end sub
```



《写真3》実行ボタンをクリックすると，ラジオボタンで選択した倍率でモザイクがかかる



《写真4》スクロールバーで色調が変化するだけではなく，過激な効果も得られるぞ！

画像処理には時間がかかる…

さて，ここまででビットマップの合成からモザイクまで紹介しましたが，一つ不満があります。

完成した画像（ビットマップ・ファイル）はキレイにできたのですが，ちょっと処理時間がかかりすぎますね。ドットの一つ一つを読み取って処理するのですからしかたありませんが，筆者の使っているPentium-90MHzのマシンの前で終わるのを待っていると，あくびの一つもでてしまいます（笑）。

そこで，もう一つ紹介するサンプルは，3本のスクロールバーを調整することによって，表示された画像の色も変化させるものです。これは二つのテクニックを組み合わせています。

スクロールバーでダイナミックに色を変えるには？

先ほども説明したように，RGBの各値はそれぞれ0～255までの値を持っています。まずこの値を，それぞれ水平スクロールバーコントロールに割りあてましょう。

水平スクロールバーコントロールが動くたびに発生するイベント“SCROLL_CHANGE”に対し，

```
PICTURE1.SETBACKCOLOR RGB(
RSCL.GETSCROLLPOS, GSCL.GET
SCROLLPOS, BSCL.GETSCROLLPOS)
PICTURE1.cls
```

を追加します。

そして，R，G，Bのスクロールバーそれぞれの現在位置（0～255）を，RGB関数の三つの引数として作成された色でピクチャーボックスの背景色（バックカラー）に設定します。さらに，ここでcls命令を使うことによって，背景色で塗りつぶされることになります。

これで，3本のスクロールバーが移動するたびに，ピクチャーボックス上でさまざまな色に変化するようすが実現できました（**写真4**）。

ビットマップオブジェクトどうしを重ねると…？

つぎに，このピクチャーボックス上に別のビットマップオブジェクトを重ねます。

前回紹介したプリクラの合成は，二つのビットマップオブジェクトから，新しいビットマップを作成するという方法でした。今回は，一つのビットマップオブジェクトの上に，別のビットマップオブジェクトをそのまま重ねてしまうという方法を使います。

この方法だと，for～next命令で1ドットずつ処理する必要はありませんので，処理速度が格段に速くなります。

ただし，あらかじめ画像データが書き込まれている上にそのままDRAWBITMAPやBITBLT命令を使うと，そのまま全部の画像が上書きされてしまい，意味がありません。そこで，SETDRAWMODE関数を使用することにします。

《リスト4》スクロールバーで色を変換するプログラム・リスト（リスト1の②の部分と差し替える）

```
'スクロールバーによる色の変換
'リスト１のモノクロ変換処理と差し替える

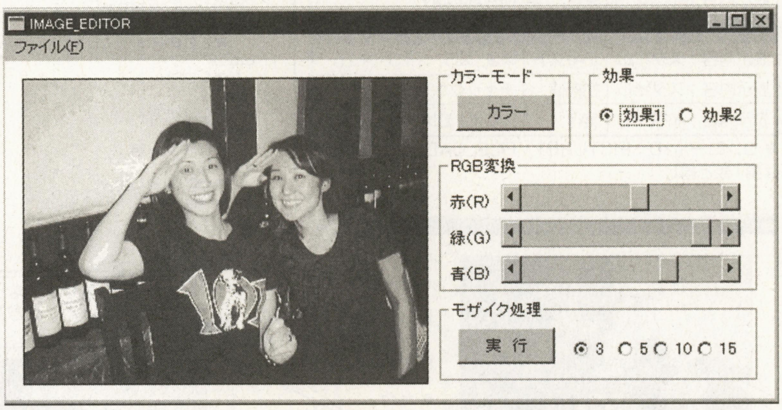
var shared RSCL as object
RSCL.ATTACH GETDLGITEM("RSCL")
var shared GSCL as object
GSCL.ATTACH GETDLGITEM("GSCL")
var shared BSCL as object
BSCL.ATTACH GETDLGITEM("BSCL")

'====================
'ＲＧＢカラー調整
'====================
declare sub SCROLL_CHANGE edecl ()
sub SCROLL_CHANGE()
    PICTURE1.SETBACKCOLOR RGB( RSCL.GETSCROLLPOS, GSCL.GETSCROLLPOS,
BSCL.GETSCROLLPOS)
    PICTURE1.cls
    PICTURE1.SETDRAWMODE 9 '論理操作の指定
    PICTURE1.STRETCHBITMAP ORG_BITMAP,0,0,PIC1_W,PIC1_H
end sub
```

《第3表》リスト4のコントロールのプロパティ設定内容

コンロールID：RSCL，GSCL，BSCL（水平スクロールバーコントロール）		
表示内容：スタイル	スライダ初期値	255
表示内容：スタイル	最小値	0
表示内容：スタイル	最大値	255
表示内容：イベント	変更	SCROLL_CHANGE
コンロールID：TEXT1～3（テキストコントロール）		
表示内容：スタイル	テキスト	赤，緑，青

※コンロールID：PICTURE1，FILELOAD，FILESAVEは第1表と同じ



《写真5》桃島版イメージエディタ。今回取りあげた三つの機能を同時に使用できるのだ

ビットマップオブジェクト．SETDRAWMODE論理操作

この命令は，フォームやピクチャボックス，プリンタといったオブジェクトに対して有効で，グラフィック命令で描画するときの色の論理操作を設定します。

色の論理操作については，コラムでくわしく説明しているので参照してください。これには16のモードがあり，リスト4で指定している「9」の他にも「14」などを指定すると，パステル調できれいな効果が得られます。

また，先ほどのサンプルで作成したモノクロ画像を読み込ませると，セピアっぽい画像も作れますし，背景色の代わりにビットマップ・ファイルを使用してもおもしろいでしょう。**第3表とリスト4**を参考に，いろいろプログラミングしてみてください（**リスト4はリスト1の②の部分と差し替える**）。

画像処理の奥はまだまだ深い

今回は，画像処理に関するテクニックをいくつか紹介してきました。より多くの機能を紹介したかったので，ちょっとかけ足になってしまいましたが，いかがでしたでしょうか？　実際にプログラムを作成してもらうと，イメージがつかめると思います。

それぞれのサンプルは単体でも動作するものですが，**写真5**のように一つのプログラムにまとめたり，前回作った『プリクラもどき』に機能追加するとおもしろいでしょう。

さて，2回にわたって画像処理について説明してきました。ポイントは，ビットマップオブジェクトの使用方法です。これさえ理解すれば，この他にもいろんな楽しみかたが可能となります。みなさんも，それぞれにビットマップの上手な利用方法を見つけてみてください。

それでは，次回をお楽しみに！

色の論理操作

Technical Column

グラフィック命令を使用して図形を描く場合，単に色を指定して図形を描くだけではなく，図形と図形が重なった部分をうまく表現したい場合がある。このようなとき，色の論理操作を行なうことで，微妙な色を表現することが可能になる。

今回使用したSETDRAWMODEでは，以下のようなモードが指定できる。“論理和”“論理積”といっても，イメージがつかみにくいかもしれない。そんなときは，「ボタンをクリックするとSETDRAWMODEを変更してビットマップを重ねるプログラム」を作成して，実際に効果を確認してみるとわかりやすいだろう。

《SETDRAWMODEのモード》

モード	内容
1	常に黒
2	フォアグラウンド・カラーとスクリーン論理和の反転
3	フォアグラウンド・カラーの反転とスクリーンの論理積
4	フォアグラウンド・カラーの反転色
5	スクリーンの反転色とペンの論理積
6	反転
7	フォアグラウンド・カラーとスクリーンの排他的論理和
8	フォアグラウンド・カラーとスクリーンの論理積の反転
9	フォアグラウンド・カラーとスクリーンの論理積
10	フォアグラウンド・カラーとスクリーンの排他的論理和の反転
11	何もしない
12	フォアグラウンド・カラーの反転とスクリーンの論理和
13	フォアグラウンド・カラーの色（標準）
14	スクリーン色の反転とフォアグラウンド・カラーの論理和
15	フォアグラウンド・カラーとスクリーンの論理和
16	常に白

Windows95/98(Visual Basic V4.0)用

途中で向きが変えられるおはじきゲーム

あたっかー



参納　大樹(19歳)

ストーリー

ここは雲の上の世界。今日も2人の子どもが「あたっかー」をして遊んでいました。

あそびかた

メニューの「すたーと」を選ぶか，F2キーを押すと始まります。

相手に体当たりをして，いちばん外側の，濃い緑の枠に当てたほうが勝ちです。

赤はADで回転，Sでアタックをします。青はテンキーの46で回転，5でアタックです。

アタックのキーを押すと，その直後にキャラクターが少し静止します。このとき回転することができなくなります。また，相手とぶつかるとキャラクターの表情が変わり，その間アタックできなくなります。回転できないのは静止中だけで，それ以外のときは相手とぶつかったあとでも，アタックをしているときでも回転可能です。

メニューでコンピュータの有無と強さ，ゲームの速さを変更することができます。

にゅうりょく

フォームにピクチャーボックスを二つ貼り付け，プロパティを設定したあと，リストを入力してください。PicMainのPictureプロパティには，VBと同じディレクトリにあるRainbow.dibを指定してください。

プログラムについて

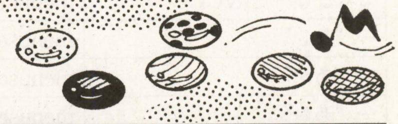
キャラの移動や衝突の処理には力学を使っています。

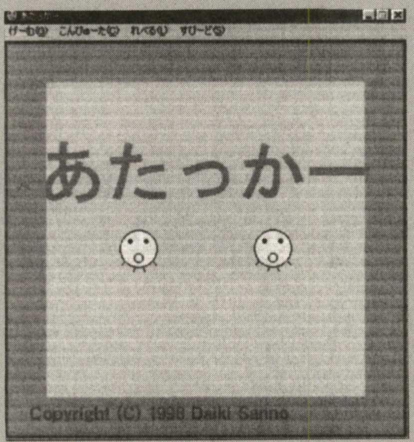
コンピュータの思考ルーチンでは，相手のほうに向かせるために内積と外積を計算しています。

ゲームのこつ

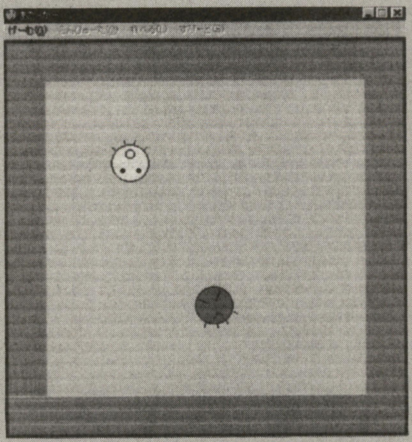
まず相手に押しやられないように，ひたすらアタックをするのが基本です。回転はアタックしている間などに行ない，タイミングよくアタックのキーを押しましょう。そして，相手が自分と枠との間に来たときには，しっかりと相手のほうを向いてアタックしましょう。

それから，わざと待っていて，相手が突っ込んで来たときに，横から攻撃してやるというのも有効な手段です。

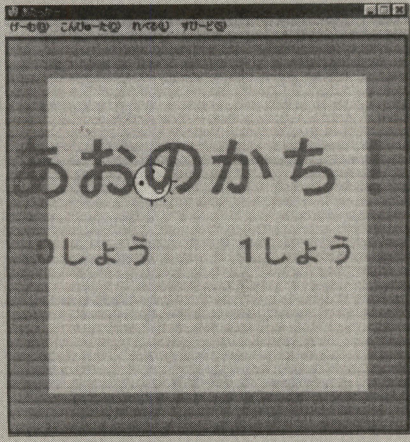




▲《写真1》タイトル画面で難易度やコンピュータの有無などを決めよう



▲《写真2》おはじきの要領で相手を外の枠にぶつける。移動中に向きを変えられるのがポイント

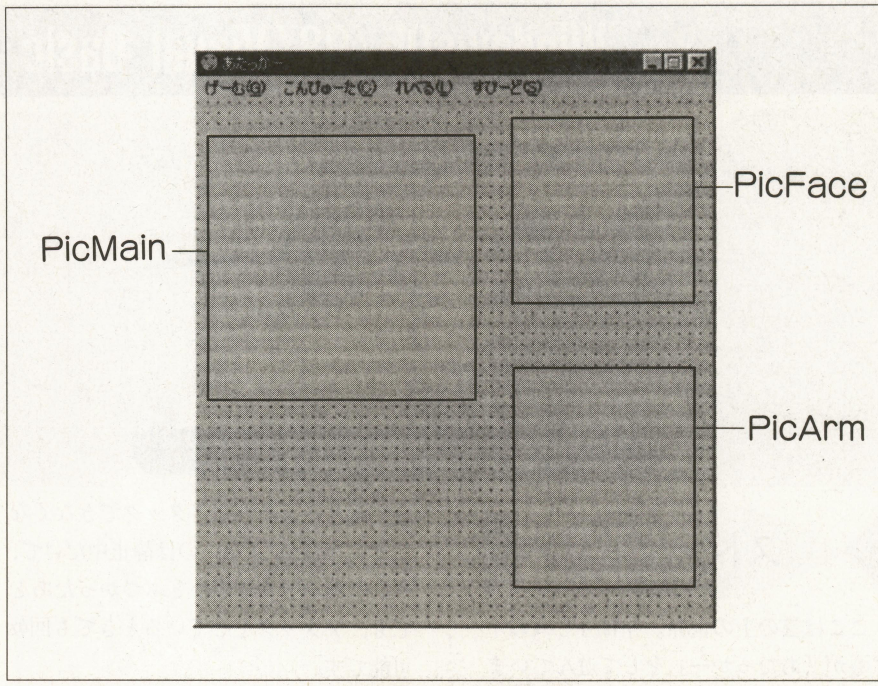


▲《写真3》青の勝ち！　枠に当たると砕け散るアニメがGOOD

《OVER FLOW》ついにベーマガも創刊200号！いつも応援してくれる読者のみなさんのおかげです。次は目指せ300号!?これからもベーマガをよろしくお願いします！ついでに当コーナーもかわいがってやってください。投稿のほうもお待ちしております。では，今月もお楽しみください！

《第１表》プロパティの設定

フォームの設定	
Name	FrmAttack
BorderStyle	1 '固定(実線)
Caption	あたっかー
KeyPreview	−1 'True
MaxButton	0 'False
MinButton	−1 'True
ScaleModoe	3 'ピクセル
ピクチャの設定	
Name	PicMain
AutoRedraw	−1 'True
BorderStyle	0 'なし
FontName	DFPまるもじ体
Picture	Rainbow.dib
ScaleMode	3 'ピクセル
Name	PicFace
AutoRedraw	−1 'True
BorderStyle	0 'なし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
Name	PicArm
AutoRedraw	−1 'True
BorderStyle	0 'なし
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False



《第１図》Formの配置図

《第２表》メニューの設定

Caption	Name	index	Checked	Shortcut
げーむ(&G)	menugame			
…“はじめる(&S)”	menustart			F2
…“たいとる(&T)”	menutitle			
…“おわる(&X)”	menuend			
こんぴゅーた(&C)	menucom			
…“なし”	menusetcom	0	True	
…“あか”	menusetcom	1		
…“あお”	menusetcom	2		
れべる(&L)	menulevel			
…“よわい”	menusetlevel	0	True	
…“なかなか”	menusetlevel	1		
…“つよい”	menusetlevel	2		
…“つよすぎ”	menusetlevel	3		
すぴーど(&S)	menuwait			
…“はやい”	menusetwait	0	True	
…“ふつう”	menusetwait	1		
…“おそい”	menusetwait	2		

《第３表》変数表

tx,ty……………………TwipsperPixelX,Yの値
si!( ),co!( ) ………sin,cos格納
fcol&(,) …………キャラクターの顔の色
gf ………………………ゲームのフラグ
jd ………………………負けの判定
cm ……………………コンピュータの有無
lv ………………………コンピュータのレベル
wt………………………ウエイトの長さ
cx!( ),cy!( ) ………キャラクターの位置
cvx!( ),cvy!( ) ……キャラクターの速度
cd( ) …………………キャラクターの向き
cfc( ),cam( ) ……キャラクターの表情と腕
cat( ) ………………アタック用カウンタ
ccr( ) ………………衝突後用カウンタ
cwn( ) ………………勝ち数
kr( ),ka( )…………キーの状態

さいごに

僕のプログラムはいつも長くなってしまいますが，がんばって打ちこんでください。感想，意見，バグ報告がありましたら，dsanno@jc4.so-net.ne.jpまでお願いします。



CHECKER FLAG

編：途中で方向を変えられるのと，相手も同時に動けるところがスリリングですね。

Dr.D：動きもなかなかリアルでいいぞ。細かいところに気を配ってあるのがGOODじゃ。

★影様と行く「2泊3日五反田・目黒の旅」というのはどうでしょうか(オプションでパソコン・ショップのパソコン破壊も)？(埼玉県飯能市・岩崎泰隆17歳)……【**影**：なんかパック旅行のチラシのようだ。**つぐ美**：旅の部分だけならいいけど。壊すのはダメよ！**影**：え〜!?】

『あたっかー』のプログラム・リスト

```
Option Explicit
DefInt A-Z
Dim tx, ty, si!(15), co!(15)
Dim fcol&(1, 1), gf, jd, cm, lv, wt, ct&, nt&
Dim cx!(1), cy!(1), cvx!(1), cvy!(1), cd(1)
Dim cfc(1), cam(1), cat(1), ccr(1), cwn(1)
Dim kr(1), ka(1)

Const PI = 3.14159
Const SRCAND = &H8800C6

Private Declare Function BitBlt& Lib "gdi32" (ByVal hDC&, ByVal x&, ByVal y&, ByVal w&,
ByVal h&, ByVal hSrcDC&, ByVal xSrc&, ByVal ySrc&, ByVal dwRop&)
Private Declare Function GetTickCount& Lib "kernel32" ()

Private Sub characrash()
    'キャラクタの衝突処理
    Dim d, x, y, i
    Dim vx!(1), vy!(1), v!(1)
    x = cx(1) - cx(0): y = cy(1) - cy(0)
    d = Sqr(x ^ 2 + y ^ 2)
    If d < 46 Then
        x = cx(1) - cx(0) - (cvx(1) - cvx(0)) / 2
        y = cy(1) - cy(0) - (cvy(1) - cvy(0)) / 2
        d = Sqr(x ^ 2 + y ^ 2)
        '速度の変化量を求める
        For i = 0 To 1
            If i = 1 Then x = -x: y = -y
            v(i) = Sqr(cvx(i) ^ 2 + cvy(i) ^ 2)
            vx(i) = v(i) * x / d: vy(i) = v(i) * y / d
        Next
        '速度を変化
        For i = 0 To 1
            cvx(i) = cvx(i) - vx(i) + vx(1 - i)
            cvy(i) = cvy(i) - vy(i) + vy(1 - i)
            ccr(i) = Int(v(1 - i) / 1.4)
            cat(i) = 0
        Next
    Else
        ccr(0) = ccr(0) + (ccr(0) > 0)
        ccr(1) = ccr(1) + (ccr(1) > 0)
    End If
End Sub

Private Sub charaface()
    'キャラクタの顔の処理
    Dim i
    For i = 0 To 1
        If cat(i) > 0 Then
            cfc(i) = 2
        ElseIf ccr(i) > 0 Then
            cfc(i) = 1
        Else
            cfc(i) = 0
        End If
    Next
End Sub

Private Sub charamove()
    'キャラクタの移動処理
    Dim i, v1!, v2!
    For i = 0 To 1
        cam(i) = 0
        '抵抗力による速度減少
        If ccr(i) = 0 And cat(i) = 0 Then
            v1 = Sqr(cvx(i) ^ 2 + cvy(i) ^ 2)
            If v1 < 0.01 Then
                v2 = 0: cvx(i) = 0: cvy(i) = 0
            Else
                v2 = v1 * 0.9
                cvx(i) = v2 * cvx(i) / v1: cvy(i) = v2 * cvy(i) / v1
            End If
        End If
        'キーに対する処理
        If cat(i) < 7 Then cd(i) = (cd(i) + kr(i) + 16) Mod 16
        If ka(i) = 1 And ccr(i) = 0 And cat(i) = 0 Then cvx(i) = 0: cvy(i) = 0: cat(i) =
12
        cat(i) = cat(i) + (cat(i) > 0)
        If cat(i) = 7 Then cvx(i) = 11 * co(cd(i)): cvy(i) = 11 * si(cd(i)): cam(i) = 1
        cx(i) = cx(i) + cvx(i): cy(i) = cy(i) + cvy(i)
    Next
End Sub

Private Sub computer()
    'コンピュータ思考
    Dim pl, x1, x2, x3, y1, y2, y3, d1, d2, ux!, uy!
    Dim dx!, dy!, ds, a!, b!, i
    pl = cm - 1
    kr(pl) = 0: ka(pl) = 0
    ux = co(cd(pl)): uy = si(cd(pl))
    x1 = cx(pl) - 208: y1 = cy(pl) - 208
    x2 = x1 + ux * 90: y2 = y1 + uy * 90
    x3 = (cx(1 - pl) - 208) * 0.8: y3 = (cy(1 - pl) - 208) * 0.8
    x3 = x3 + cvx(1 - pl) * 2: y3 = y3 + cvy(1 - pl) * 2
    d1 = Sqr(x1 ^ 2 + y1 ^ 2): d2 = Sqr(x2 ^ 2 + y2 ^ 2)
    ds = Sqr((x3 - x1) ^ 2 + (y3 - y1) ^ 2): ds = ds - (ds = 0)
    dx = (x3 - x1) / ds: dy = (y3 - y1) / ds
    a = dx * ux + dy * uy: b = ux * dy - dx * uy
    b = b - (b = 0) * 0.0001
    If ds < 100 And Abs(x1 - dx * 100) > 204 Or Abs(y1 - dy * 100) > 204 Then
        If Rnd < 0.15 + lv * 0.1 Then
            If d2 < d1 And Abs(x2) < 204 And Abs(y2) < 204 Then ka(pl) = 1
```

★ドルフ・ラングレンは人間核弾頭などと物騒な源氏名がついてますが，影さんはさしずめ電源核弾頭といったところでしょう。イヤンボカーン！（愛知県名古屋市・**ズオウ・リアキ26歳**）……【**つぐ美**：歩く破壊魔。**編**：パソ破の帝王。上げるときりがないです。**影**：シクシク。】

```
            kr(pl) = Sgn(b)
        End If
    ElseIf Rnd < 0.15 + lv * 0.1 Then
        If a > 0.97 - lv * 0.01 Then ka(pl) = 1
        kr(pl) = Sgn(b)
    End If
End Sub

Private Sub draw()
    '台とキャラクタの描画
    Dim i, ret&
    PicMain.Line (0, 0)-(PicMain.Width, PicMain.Height), &H408000, BF
    PicMain.Line (4, 4)-(475, 475), &H80FF00, BF
    PicMain.Line (50, 50)-(429, 429), &H80FF80, BF
    PicMain.FillStyle = 0
    For i = 0 To 1
        If (jd And (i + 1)) = 0 Then
            PicMain.FillColor = fcol(i, -(cfc(i) = 2))
            PicMain.Circle (cx(i) + 32, cy(i) + 32), 22, 0
            ret = BitBlt(PicMain.hDC, cx(i) + 9, cy(i) + 9, 46, 46, PicFace.hDC, cd(i) *
 46, cfc(i) * 46, SRCAND)
             ret = BitBlt(PicMain.hDC, cx(i), cy(i), 64, 64, PicArm.hDC, cd(i) * 64, cam
(i) * 64, SRCAND)
        End If
    Next
    PicMain.FillStyle = 1
End Sub
Private Sub enablemenu(bl As Boolean)
    menucom.Enabled = bl
    menulevel.Enabled = bl
    menustart.Enabled = bl
    menuwait.Enabled = bl
    menutitle.Enabled = bl
End Sub

Private Sub gameend()
    'ゲームの終了
    Dim d(1), i, j, k, r, x, y, s$, c&
    For i = 0 To 1
        d(i) = -(cx(i) > 421) * 4 - (cx(i) < -5) * 12
        d(i) = d(i) - (d(i) = 0 And cy(i) > 421) * 8
    Next
    For i = 0 To 14
        r = (i + 1) * 8 + 10
        Call draw
        PicMain.FillStyle = 0
        For j = 0 To 1
            If (jd And (j + 1)) = j + 1 Then
                For k = 0 To 4
                    x = cx(j) + r * co((d(j) + k * 2) Mod 16) + 32
                    y = cy(j) + r * si((d(j) + k * 2) Mod 16) + 32
                    PicMain.FillColor = fcol(j, 0)
                    PicMain.Circle (x, y), 12, fcol(j, 0)
                Next
            End If
        Next
        PicMain.FillStyle = 1
        Call wait(wt)
    Next
    Call draw
    If jd = 2 Then
        cwn(0) = cwn(0) + 1
        Call putlet("あかのかち!", 0, 120, ty * 4, fcol(0, 1))
    ElseIf jd = 1 Then
        cwn(1) = cwn(1) + 1
        Call putlet("あおのかち!", 0, 120, ty * 4, fcol(1, 1))
    Else
        Call putlet("ひきわけ〜〜", 0, 120, ty * 4, &HFF80FF)
    End If
    For i = 0 To 1
        Call putlet(Str(cwn(i)) & "しょう", 20 + i * 240, 240, ty * 2, fcol(i, 1))
    Next
    gf = 0
    Call enablemenu(True)
End Sub

Private Sub putlet(s$, x%, y%, f%, c&)
    With PicMain
        .ForeColor = c: .FontSize = f
        .CurrentX = x: .CurrentY = y
    End With
    PicMain.Print s
End Sub

Private Sub title()
    'タイトル表示
    jd = 0
    cx(0) = 128: cy(0) = 220: cd(0) = 12: cfc(0) = 0: cam(0) = 0
    cx(1) = 288: cy(1) = 220: cd(1) = 12: cfc(1) = 0: cam(1) = 0
    Call draw
    Call putlet("あたっかー", 40, 120, ty * 4, &H6060FF)
    Call putlet("Copyright (C) 1998 Daiki Sanno", 30, 440, ty, &HFF6060)
End Sub

Private Sub wait(t)
    'ウエイト処理
    Do
        ct = GetTickCount() Mod 30000
        DoEvents
    Loop While (nt - ct + 30000) Mod 30000 < t
    '処理が間に合わないとき処理落ち
    If (ct - nt + 30000) Mod 30000 > 10 Then nt = (ct + t) Mod 30000 Else nt = (nt + t)
 Mod 30000
```


★QBasicについて，こんなにうちのPC-98をうらんだことはありません…うぅ，使いたいっ!!QBちゃぁ〜ん♥(広島県東広島市・**せとっち13歳**)
……【**影**：QBチーズとかなかったっけ？食べるやつ。**Dr.D**：QBasicと無関係ということだけは確かじゃな。**影**：食べたくなっちゃった。】

```
End Sub
Private Sub game()
    'ゲームのメイン処理
    Dim i
    Call gameready
    nt = (GetTickCount() + wt) Mod 30000
    Do
        If cm > 0 Then Call computer
        Call charamove
        Call characrash
        Call charaface
        Call draw
        Call wait(wt)
        For i = 0 To 1
            If cx(i) < -5 Or cx(i) > 421 Or cy(i) < -5 Or cy(i) > 421 Then jd = jd + i +
1
        Next
        If jd > 0 Then Exit Do
    Loop
    Call gameend
End Sub

Private Sub init()
    'プログラムの初期化
    Dim i
    Randomize
    tx = Screen.TwipsPerPixelX
    ty = Screen.TwipsPerPixelY
    With FrmAttack
        .Width = .Width + (480 - .ScaleWidth) * tx
        .Height = .Height + (480 - .ScaleHeight) * ty
        .Left = (Screen.Width - .Width) ¥ 2
        .Top = (Screen.Height - .Height) ¥ 2
    End With
    With PicMain
        .Width = 480
        .Height = 480
        .Left = 0
        .Top = 0
    End With
    With PicFace
        .Width = 736
        .Height = 138
    End With
    With PicArm
        .Width = 1024
        .Height = 128
    End With
    For i = 0 To 15
        si(i) = Sin(PI / 8 * i)
        co(i) = Cos(PI / 8 * i)
    Next
```

```
    fcol(0, 0) = &HE0C0FF: fcol(1, 0) = &HFFFF80
    fcol(0, 1) = &H6060FF: fcol(1, 1) = &HFF8080
    gf = 0: lv = 0: wt = 50
End Sub

Private Sub gameready()
    'ゲームの初期化
    Dim i
    For i = 0 To 1
        cx(i) = 118 + i * 180: cy(i) = 118 + i * 180
        cvx(i) = 0: cvy(i) = 0: cd(i) = 4 + i * 8
        cfc(i) = 0: cam(i) = 0: cat(i) = 0: ccr(i) = 0
        kr(i) = 0: ka(i) = 0
    Next
    Call enablemenu(False)
    gf = 1: jd = 0
    nt = (GetTickCount() + wt * 15) Mod 30000
    Call draw
    Call putlet("れでぃー?", 40, 200, ty * 4, &HFF8080)
    Call wait(wt * 15)
    nt = (GetTickCount() + wt * 7) Mod 30000
    Call draw
    Call putlet("ごう!", 120, 200, ty * 4, &H6060FF)
    Call wait(wt * 7)
End Sub

Private Sub setchara()
    'キャラクタ作成
    Dim ex(1), ey(1), lx(1, 7), ly(1, 7), ax(11), ay(11)
    Dim i, j, k, x1, y1, x2, y2, s$
    ex(0) = 9: ey(0) = -10: ex(1) = 9: ey(1) = 9
    s = "8D8D84848D84848D8D7B84728D72847B8D8D84848D72847B77807186777F7179"
    For i = 0 To 15
        lx(i ¥ 8, i Mod 8) = CInt("&H" & Mid$(s, i * 4 + 1, 2)) - 128
        ly(i ¥ 8, i Mod 8) = CInt("&H" & Mid$(s, i * 4 + 3, 2)) - 128
    Next
    s = "698664876386697B647A637B70926C966B92706F6C6B6B6F"
    For i = 0 To 11
        ax(i) = CInt("&H" & Mid$(s, i * 4 + 1, 2)) - 128
        ay(i) = CInt("&H" & Mid$(s, i * 4 + 3, 2)) - 128
    Next
    PicFace.FillColor = 0
    PicFace.Line (0, 0)-(PicFace.Width, PicFace.Height), &HFFFFFF, BF
    PicArm.Line (0, 0)-(PicArm.Width, PicArm.Height), &HFFFFFF, BF
    For i = 0 To 15
        For j = 0 To 2
            PicFace.Circle (i * 46 + 23, j * 46 + 23), 22, 0
        Next
        PicFace.FillStyle = 0
        For j = 0 To 1
            x1 = ex(j) * co(i) - ey(j) * si(i)
            y1 = ex(j) * si(i) + ey(j) * co(i)
```

★ほう，いつでもつぐ美といっしょなマウスパッドですか。じゃあここはやはり影さんに1枚…。(長野県松本市・**窪田豪史15歳**)……**【影**：編集部だけでなく，家でもつぐ美ちゃんの目が光ってる!?そんな生活耐えられない…！**つぐ美**：ふ～ん，私のことそんなふうに考えてるわけ？**】**

```
        PicFace.Circle (i * 46 + 23 + x1, 23 + y1), 2, 0
    Next
    PicFace.FillStyle = 1
    For j = 0 To 1
        For k = 0 To 3
            x1 = lx(j, k * 2) * co(i) - ly(j, k * 2) * si(i)
            y1 = lx(j, k * 2) * si(i) + ly(j, k * 2) * co(i)
            x2 = lx(j, k * 2 + 1) * co(i) - ly(j, k * 2 + 1) * si(i)
            y2 = lx(j, k * 2 + 1) * si(i) + ly(j, k * 2 + 1) * co(i)
            PicFace.Line (i * 46 + 23 + x1, j * 46 + 69 + y1)-Step(x2 - x1, y2 - y
1), 0
        Next
    Next
    x1 = -11 * co(i) - 0 * si(i): y1 = -11 * si(i) + 0 * co(i)
    PicFace.Circle (i * 46 + 23 + x1, 23 + y1), 5, 0
    PicFace.Circle (i * 46 + 23 + x1, 69 + y1), 5, 0
    For k = 0 To 3
        x1 = ax(k * 3) * co(i) - ay(k * 3) * si(i)
        y1 = ax(k * 3) * si(i) + ay(k * 3) * co(i)
        x2 = ax(k * 3 + 1) * co(i) - ay(k * 3 + 1) * si(i)
        y2 = ax(k * 3 + 1) * si(i) + ay(k * 3 + 1) * co(i)
        PicArm.Line (i * 64 + 32 + x1, 32 + y1)-Step(x2 - x1, y2 - y1), 0
        x2 = ax(k * 3 + 2) * co(i) - ay(k * 3 + 2) * si(i)
        y2 = ax(k * 3 + 2) * si(i) + ay(k * 3 + 2) * co(i)
        PicArm.Line (i * 64 + 32 + x1, 96 + y1)-Step(x2 - x1, y2 - y1), 0
    Next
  Next
End Sub

Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
  'キーが押されたときの処理
  Dim k
  k = KeyCode
  If cm <> 1 Then
    If k = vbKeyD Or k = vbKeyA Then kr(0) = (k = vbKeyA) - (k = vbKeyD)
    If k = vbKeyS Then
      If ka(0) = 0 Then ka(0) = 1 Else ka(0) = -1
    End If
  End If
  If cm <> 2 Then
    If k = vbKeyNumpad6 Or k = vbKeyNumpad4 Then kr(1) = (k = vbKeyNumpad4) - (k = v
bKeyNumpad6)
    If k = vbKeyNumpad5 Then
      If ka(1) = 0 Then ka(1) = 1 Else ka(1) = -1
    End If
  End If
End Sub

Private Sub Form_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
  'キーが離されたときの処理
  Dim k
  k = KeyCode
  If k = vbKeyD Or k = vbKeyA Then kr(0) = 0
  If k = vbKeyS Then ka(0) = 0
  If k = vbKeyNumpad6 Or k = vbKeyNumpad4 Then kr(1) = 0
  If k = vbKeyNumpad5 Then ka(1) = 0
End Sub


Private Sub Form_Load()
  Call init
  Call setchara
  Call title
End Sub


Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
  End
End Sub


Private Sub menuend_Click()
  Unload Me
End Sub

Private Sub menusetcom_Click(Index As Integer)
  menusetcom(cm).Checked = False
  cm = Index
  menusetcom(cm).Checked = True
End Sub

Private Sub menusetlevel_Click(Index As Integer)
  menusetlevel(lv).Checked = False
  lv = Index
  menusetlevel(lv).Checked = True
End Sub


Private Sub menusetwait_Click(Index As Integer)
  menusetwait((wt - 40) ¥ 10).Checked = False
  wt = 40 + Index * 10
  menusetwait(Index).Checked = True
End Sub

Private Sub menustart_Click()
  Call game
End Sub

Private Sub menutitle_Click()
  Call title
End Sub
```

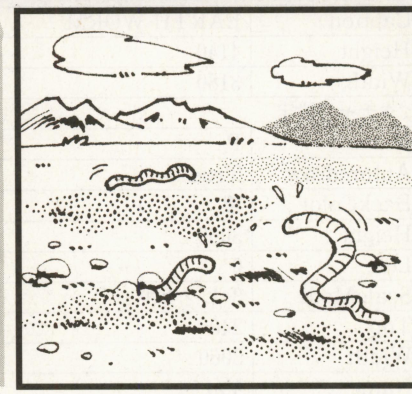

★影さんがウイルスを作成中，Dr.Dがハイアングル・ゲイザーを出して影さんが失神した夢を俺は見た。愛媛県今治市・**カラプス13歳**）……
【**影**：ひどいっ！人を勝手に失神させないでくれ。**Dr.D**：本当にウイルスを作っていたのなら，当然の報いじゃな。**影**：Dr.まで…！】

時間内にすべての栄養を食べつくそう

EARTH WORK

(アース ワーク)

掛川　晋司(15歳)



ストーリー

あるところに働き者のみみずがおった。それはもう働き者だった。

あるとき，神はそんなみみずに言いました。“ここから北，約2キロ付近で荒地発生。至急行って開拓するように”プツッ。

みみずはしぶしぶ向かったそうな。

内　容

よくあるゲーム，ヘビがうにょうにょ動くのに似たというかまるっきりそれでです。ヘビがみみずに変わっただけです。

全部で6面あります。あとおまけのゲームがついています。

プログラムの入力方法

フォームにピクチャーボックスを二つ，ラベルとタイマーを一つずつ貼り付けます。

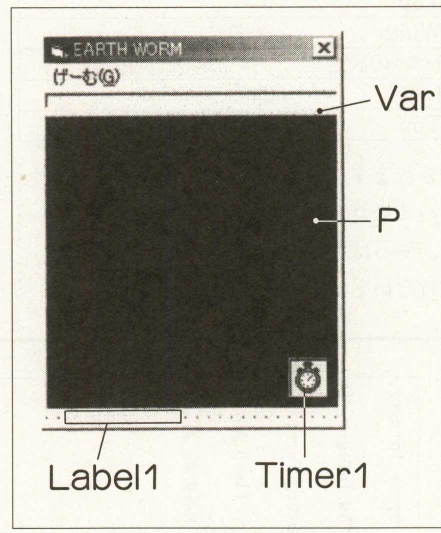
後はプロパティ設定と，メニューの設定を行ない，プログラムを打ち込んでください。

遊びかた

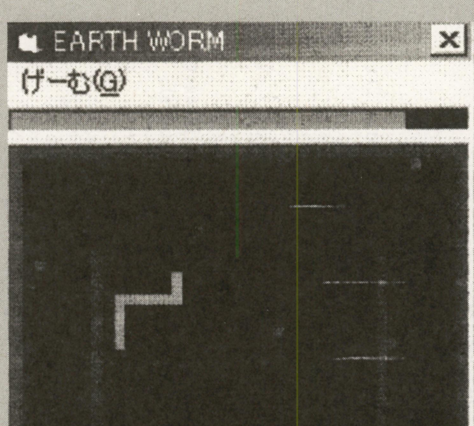
テンキーで上下左右に動かします。下は2でも5でもいいです。

赤っぽいやつ（栄養とでも言いましょうか）を取ると体長が伸びます。すべてとると次のステージへのゲートが開きます。

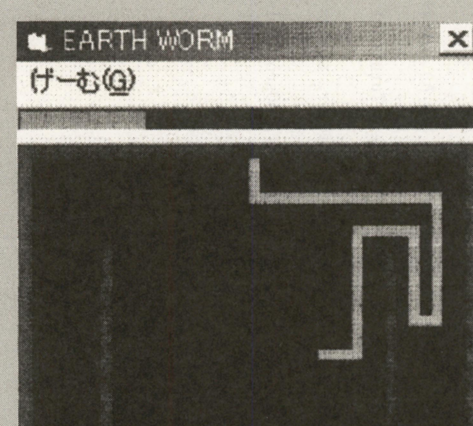
しかし，一定時間を過ぎてしまうとまた栄養があらわれ，すべて取らねばいけません。栄養を取るとスコアに2点プラ



《第1図》Formの配置図



◀《写真1》神の命により，荒れ地を開拓するみみずの物語(?)



▶《写真2》時間内に全部栄養を取ると出口が現われる。急げ!

★ちょっと思ったんですけど，OFを別冊にすると，なんか載っても嬉しくないような…広すぎて…。(福島県双葉郡・梅松　徹14歳)……【影：そのとおり！梅松クンには「OFの正しい心がわかるファン」の称号を与えよう。略してOFF。読みはオーエフツー。編：はぁ，そうですか…。】

《第1表》プロパティの設定

フォームの設定	
BorderStyle	1-固定(実線)
Caption	EARTH WORM
Height	4140
Width	3180
ピクチャの設定	
Name	P
Autoredraw	True
BackColor	黒
Height	3060
Left	0
ScaleMode	3-ピクセル
Top	240
Width	3060
Name	Var
Autoredraw	True
Height	180
Left	0
Top	0
Width	3060
ラベルの設定	
Left	240
Top	3300

スされます。

ハイスコアは記録されてずっと残ります。やっぱりゲームはハイスコア制度を設けないとおもしろくないでしょう。

《第2表》メニューの設定

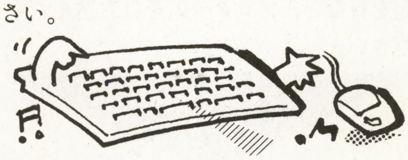
キャプション	Name
げーむ(&G)	Game
すたーと(&S)	Start
おまけのびろーん(&O)	OMAKE
はいすこあ(&H)	HIGHSCORE

あと，おまけのゲーム「のびろーんモード」なるものがありますが，これはみみずの体長をどこまで延ばせるかというゲームです。なかなかおもしろいです。これもハイスコアがあります。

改造のアドバイス

速度が合わなければGENERALのTimer値を変えればいいかと。

面を増やすにはForm_Loadのセレクトケースのところに追加して，Timer1の4行目のStg値を追加した分だけ足してください。



CHECKER FLAG

影：単純だけど，結構熱くなれるなぁ。
編：時間制限がついたのがいいメリハリになっていますね。
Dr.D：最初のほうはもう少し余裕を持たせたほうがいいかもしれんが，ちょっと練習すればクリアできる。バランスが取れているということかな？
つぐ美：画面の大きさを変えられるといいですね。解像度が高い画面だと小さくて見にくいかも。



by 水野夢絵

評…秋田のみなさん，ぜひ集まってあげて(つぐ美)

『EARTH WORK』のプログラム・リスト

```
Dim data(40, 40) As Integer, Fx As Integer, Fy As Integer, Bx As Integer, By As Integer,
  time As Integer
Dim Lag As Integer, Retun As Integer, Pin As Integer, Stg As Integer, GoX As Integer, Go
Y As Integer
Dim Fct As Integer, Bct As Integer, Turn(80) As Integer, TurnX(80) As Integer, TurnY(80)
 As Integer
Dim X As Integer, Y As Integer, i As Integer, k As Integer, sco As Integer, Tloop As Int
eger
Dim Omode As Integer, Osco As Integer, Hsco As Integer, HOsco As Integer, KeyMode As Int
eger, Key As Integer
Const Timer = 100

Function Clea()
Cls
P.Cls
For i = 0 To 39
For k = 0 To 39
data(i, k) = 0
Next
Next
For i = 0 To 80
TurnX(i) = 0
Next
End Function

Function Cut(Number As Integer, X As Integer, Y As Integer)
If KeyMode Then
If Number = 4 Then Key = vbKeyNumpad4
If Number = 6 Then Key = vbKeyNumpad6
If Number = 8 Then Key = vbKeyNumpad8
If Number = 2 Then Key = vbKeyNumpad2
KeyPreview = False
Exit Function
End If
If GoX = X Or GoY = Y Then Timer1.Interval = Int(Timer / 2): Exit Function
Turn(Fct) = Number: TurnX(Fct) = Fx: TurnY(Fct) = Fy
Fct = Fct + 1: If Fct = 81 Then Fct = 0
GoX = X: GoY = Y
KeyMode = 1
End Function

Function Draw(dx As Integer, dy As Integer, color As Integer)
P.Line (X * dx, Y * dy)-Step(X - 1, Y - 1), QBColor(color), BF
End Function

Function PinPut()
If Pin > 30 Then Exit Function
For a = 0 To 10
  i = Int(Rnd * 39)
  k = Int(Rnd * 39)
```


★意味もなくスペランカーを買った。200円だった。のち後悔。(岡山県倉敷市・**妹山喜次郎15歳**)……【**影**：カァ～～ッ(心の叫び)!!男なら後悔するな～！……で，どう？最初の段差でつまずいたかな(ワクワク)？あれを体験しないとスペランカーをやったとは言えないぞ。】

```
  If data(i, k) <> 0 Then GoTo 1
  data(i, k) = 1
  Draw i, k, 4
  Next
Pin = Pin + 11
End Function

Function Save(s As Integer, e As Integer, a As Integer, b As Integer)
MsgBox "SCORE " & s, , "GAMEOVER"
If s > e Then
MsgBox "ハイスコア達成！！", , "おめでとう"
Open "EARTH.sco" For Output As #1
Print #1, a, b
Close
End If
Timer1.Interval = 0
KeyPreview = False
Pin = 0
Stg = 0
sco = 0
Osco = 0
Omode = 0
Clea
Form_Load
End Function

Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
If KeyCode = vbKeyNumpad4 Then
Cut 4, -1, 0
ElseIf KeyCode = vbKeyNumpad6 Then
Cut 6, 1, 0
ElseIf KeyCode = vbKeyNumpad8 Then
Cut 8, 0, -1
ElseIf KeyCode = vbKeyNumpad2 Or KeyCode = vbKeyNumpad5 Then
Cut 2, 0, 1
End If
End Sub

Private Sub Form_KeyUp(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
If Timer1.Interval <> 0 Then Timer1.Interval = Timer
End Sub

Private Sub Form_Load()
Randomize
X = P.ScaleWidth / 40
Y = P.ScaleHeight / 40
Tloop = 0
Osco = 5
Lag = 5
time = 300
Fct = 1: Bct = 1
Turn(0) = 8
```

```
GoX = 0
GoY = -1
Fx = 19: Fy = 37
Bx = 19: By = 37
data(Fx, Fy) = 3
Var.BackColor = &H8000&
For i = 0 To 39
data(i, 0) = 4
data(0, i) = 4
data(39, i) = 4
data(i, 39) = 4
Next
Label1.Caption = "SCORE " & sco
Select Case Stg
Case 0
For i = 9 To 29
data(7, i) = 4
data(32, i) = 4
Next
Case 1
For i = 9 To 29
data(i, 7) = 4
data(19, i - 2) = 4
Next
Case 2
For i = 5 To 34
data(i, 5) = 4
data(9, i + 4) = 4
data(30, i + 4) = 4
data(6, i + 4) = 4
data(33, i + 4) = 4
Next
Case 3
For i = 7 To 31
For k = 7 To 27 Step 4
data(i, k) = 4
Next
Next
Case 4
For i = 7 To 32 Step 3
For k = 7 To 31 Step 3
data(i, k) = 4
Next
Next
Case 5
For i = 9 To 29 Step 10
For k = 9 To 27
data(i, k) = 4
data(k, i) = 4
Next
Next
data(13, 9) = 0
```

★鼻血が出たとき，ほっといても止まるものなんでしょうか？僕は止まったことがありません。(鹿児島県薩摩郡・たろべえ？歳)……【影：つぐ美ちゃんの攻撃で鼻血は出るが，私はすぐ止まるなぁ。編：ほっとく度合いが分かりませんが上向いて詰め物すればOKなのでは？】

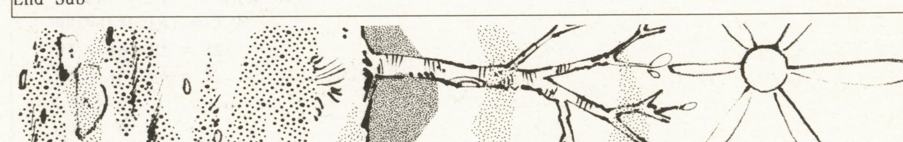
```
Case Else
Save sco, Hsco, sco, HOsco
Exit Sub
End Select
PinPut
Show
For i = 0 To 39
For k = 0 To 39
If data(i, k) = 3 Then Draw i, k, 6
If data(i, k) = 4 Then Draw i, k, 9
Next
Next
CurrentX = 2000: CurrentY = 3300
Print "STAGE " & Stg + 1
If Dir("EARTH.sco") = "" Then Exit Sub
Open "EARTH.sco" For Input As #1
Input #1, Hsco, HOsco
Close
End Sub

Private Sub HIGHSCORE_Click()
MsgBox "すとーりーモード  :   " & Hsco & Chr$(13) & Chr$(13) & _
"のびろーんモード  :   " & HOsco & "(cm)", , "HIGHSCORE"
End Sub

Private Sub OMAKE_Click()
If Stg = 0 And Timer1.Interval = 0 Then Omode = 1: Timer1.Interval = Timer
End Sub

Private Sub Start_Click()
If Stg = 0 And Omode = 0 Then
Timer1.Interval = Timer
End If
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
If Bx = 19 And By = 0 Then
If Tloop > -1 Then
i = 1
If Stg = 5 Then i = 30
MsgBox "スコア+" & Int(time / 6 + i), , "BORNUS"
sco = sco + Int(time / 6 + i)
End If
Stg = Stg + 1: Clea: Form_Load
End If
If Fx = 19 And Fy = 0 Then GoTo 1
time = time - 1
If time = 50 Then Var.BackColor = QBColor(12)
Var.Line (Var.ScaleWidth, Var.ScaleHeight)-(Var.ScaleWidth / 300 * time, 0), , BF
KeyPreview = True
KeyMode = 0
Fx = Fx + GoX: Fy = Fy + GoY
If data(Fx, Fy) = 0 Or data(Fx, Fy) = 1 Then
If data(Fx, Fy) = 1 Then Lag = Lag + 5: Osco = Osco + 5: Pin = Pin - 1: sco = sco + 2
If Omode = 0 Then
If Pin = 0 Then data(19, 0) = 0: Draw 19, 0, 0
Label1.Caption = "SCORE " & sco
If time = 0 Then PinPut: Var.BackColor = &H8000&: time = 300: Tloop = Tloop - 1: data(1
9, 0) = 4: Draw 19, 0, 9
Else
Label1.Caption = Osco & "cm"
If time = 0 Then
If Pin <> 0 Then GoTo 3
PinPut
Var.BackColor = &H8000&: time = 300
End If
End If
data(Fx, Fy) = 3
Draw Fx, Fy, 6
Else
3 If Omode = 0 Then Save sco, Hsco, sco, HOsco
If Omode Then Save Osco, HOsco, Hsco, Osco
End If
If Lag > 0 Then Lag = Lag - 1: Exit Sub
1 data(Bx, By) = 0
Draw Bx, By, 0
If TurnX(Bct) = Bx And TurnY(Bct) = By Then
2 Select Case Turn(Bct)
Case 4
Bx = Bx - 1
Case 6
Bx = Bx + 1
Case 8
By = By - 1
Case 2
By = By + 1
End Select
Bct = Bct + 1
If Bct = 81 Then Bct = 0
If Retun Then Return
Else
Bct = Bct - 1
If Bct = -1 Then Bct = 80
Retun = True
GoSub 2
End If
Retun = False
If Key <> 0 Then Form_KeyDown Key, 0: Key = 0
End Sub
```



★新企画！OF投稿者によるリレー小説。'99年2月号より堂々スタート!!(東京都小金井市・**霧摩螢14歳**)……【**影**：企画的にはグッド。ノッてくれないとバッド。一応始めてみようかな…コーナーのどっかにあるので探して。もちろん主役はこの影様。続きがこなければ今回で終了。】

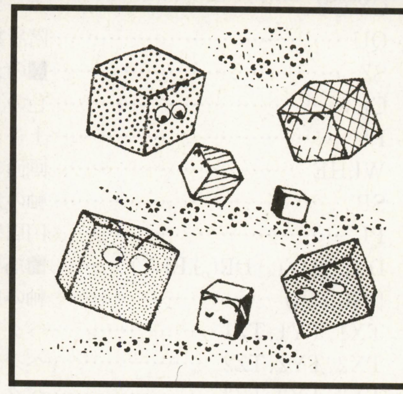
Windows95/98（Visual Basic V5.0）用

四角形が立体的に回転するスクリーンセーバー

GENESIS

ジェニシィス

工藤　俊介（19歳）



内容&入力方法

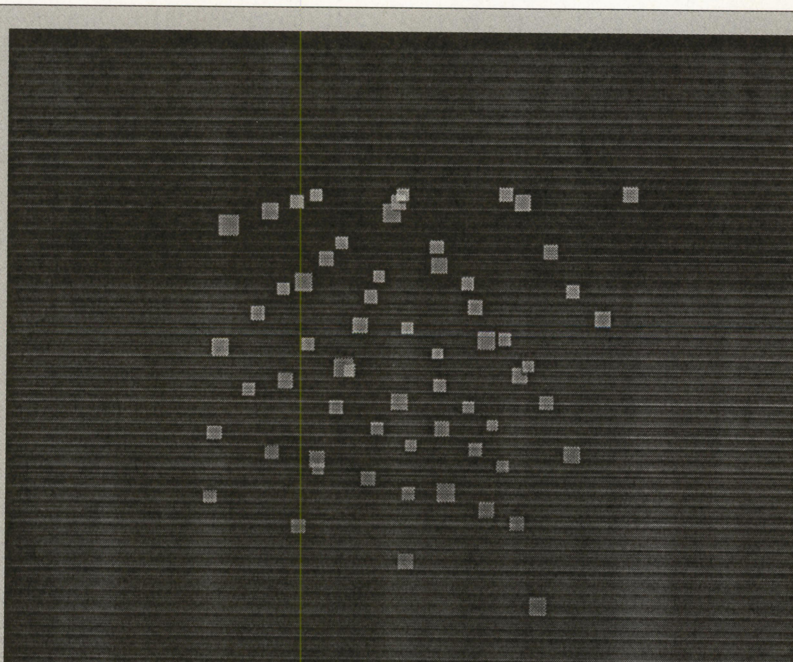
ちょっとしたスクリーンセーバーです。Visual Basic 5.0用と書いてありますが，どのバージョンでも全く問題ありません。

まず，Form1のプロパティを，Back Color = &H00000000&（黒），Border Style = 0（なし），WindowState = 2（最大化）とします。マウスカーソルを消すために，“空のアイコン”を用意して，MousePointer = 99（ユーザー定義），MouseIconにそのアイコンファイルを指定します（カーソルを消すAPIを知っていればそれを使えばいいし，アイコンエディタがない人は，MousePointer = 2（クロス）としておけばOKです）。

そして，フォーム上にタイマーを配置して，Enabled = False（偽），Intervalは適当に設定すれば準備完了です。ソースを入力していきましょう。

Form_Loadの部分で，パラメータを設定していますが，ここの値は適当に調整してください。動きを見たいときは，'If C$ <> "/S"…'～'End If'の行頭に“'”（アポストロフィー）”をつけて実行してみてください。

実行ファイルとして保存するときは，ファイル名を“～.exe”から“～.scr”と，拡張子を変えて保存します。出来上がったファイルを右クリックして［インストール］を選択するか，C:¥Windows¥Systemフォルダに移動させれば，スクリーンセーバーとして起動できるようになります。ただし，選択中に表示されるはずの小さい画面のプレビューは表示されませんし，「パスワードによる保護」もできず，なんと「常に手前に表示」のウィンドウが隠れません。あくまで簡易的ものです。



▲《写真1》色とりどりの正方形がぐりぐり回転する！　カラーでお見せできないのが残念

改造点・改良点

このプログラムは，マシンパワーにかなり依存しているので，機種によっては話にならないほど動きが遅くなる可能性があります。高速化の手段として，
①QU や SZ の値を小さくする。
②line文の“BF”を“B”にする。
③PU = 1にする（画面更新がTimer1.Intervalの時間毎に行なわれる）。
の三つがあげられます。逆にマシンパワーが有り余っている人は，四角ではなくて円を書いたりしてみるのもおもしろいかもしれません。③は，PU = 0であれば，Timerを配置する必要がありません。必要ない人は，それに関する記述を削除してください。

ソースに記述してある値は，僕のマシンのCPU，AMD-K6 233MHzでちょうどいいかなという値です。

もし余裕があれば，設定画面を作ってみてください。別のフォームを用意して，［設定］のときは（次項「仕組み1」参照）Form1をUnLoadして，設定用フォームを表示させるようにするとか，方法はいろいろあります。

《第１表》変数表

MD	セーバー終了判定変数
CX,CY	カーソル移動判定用座標
QU	階層数（１～５）
SZ	■の大きさ（10～150）
CL	色の濃さ（５～32）
PU	上書きするか（0=OFF,1=ON）
WI,HE	画面の幅，高さ
SP	軸の角度の増加速度
PI	円周率
DX(,,),DY(,,),DR(,,),EL(,,)	■描写２Ｄ座標，大きさ，色
DG(),PR()	軸の角度，その増分
TX1, TY1, TZ1	ベクトル１
TX2, TY2, TZ2	ベクトル２
TX3, TY3, TZ3	ベクトル３
TL	伸縮率（ベクトル４）

仕組み１：Form_Loadの“実行判定”の部分について

スクリーンセーバーが起動されるとき，“Command”というものの中に文字列が引き渡されます。［設定］のときは何も渡されませんが，［テスト］や，実際にスクリーンセーブさせるときは“/S”が渡されます。［パスワードによる保護］のときは“/P”が，そして，小さなプレビューを表示させるときは“/A”が渡されます。今回のプログラムは，“/P”と“/A”が来たらすぐ終了させ，さらに“/S”でなければメッセージを表示させています。また，“App.PrevInstance”というのがありますが，これは「自分自身がすでに実行されているか」というもので，これが“True”のときもすぐ終了させます（これをやらないと，スクリーンセーバーの実行待ち時間毎に，同じプログラムがどんどん実行されてしまう）。

結局，この実行判定をしているところだけを使えば，自分で好きなようにスクリーンセーバーを作ることができます。自分のオリジナルのスクリーンセーバーを作ってみるのもおもしろいですよ。

仕組み２：回転のアルゴリズム

理論的には，新しく作ったＸ軸，Ｙ軸，Ｚ軸をグリグリまわしているだけです。描写する四角の集まりを８面体と考え，DG（0）～BG（2）をそれぞれθ，ϕ，δとして説明します

まず，Ｘ－Ｙ平面でθ回転させたものを，さらにＺ方向にϕ回転させたものを”基本軸”とします。つぎに，この基本軸をさらにＺ方向に90°回転させた軸と，最初のＸ－Ｙ平面でθ回転させたときの軸で仮の２次元平面を作り，その平面でδ回転させた軸と，δ＋90°回転させた軸を考えます（基本軸とこの二つの軸は互いに直交します）。

今の三つの軸に対し，その方向の単位ベクトルを求めます。つぎに，８面体の任意の座標を位置ベクトルと考えます。このベクトルに対し，軸方向の単位ベクトルと内積をとることにより，それぞれ変換されたＸ，Ｙ，Ｚが求まります。あとは，周期的に伸び縮みするということで，座標にcos DG（3）を掛けてやれば，座標は決定されます。

３Ｄ→２Ｄの変換は，Ｚの大きさに対しその逆数をＸ，Ｙに掛けてやることで擬似的に遠近感を出しています（１点透視図法だとこうなる）。

CHECKER FLAG

Dr.D：実用プログラムというくくりがあるが，これはまさに「実用的な」プログラムじゃな。
編：スクリーンセーバーを作る手法はいろいろありますが，VBでも手軽にできるということですね。

最後に

G○ライアスのZoneνを見て，「あ，スクリーンセーバーに使える」と思って作ってみました。回転するときのベクトル計算とか，大学の数学がここまで役に立ったのは正直これが初めて。だいたい，微積なんてなんの役に立つんだ？

そう，Gダラ○アスってことは，もう１年くらい前なんですよ，これを作ったのは。なんか’98年11月のDirectXのプログラム講座で似たようなことやってるんで，ちょっとショック……もっと早く投稿すればヨカッタかな？。まーいーや。

感想はCZK10572@nifty.ne.jpにメールをください。

★参考にしたもの

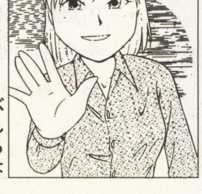
・Gダライ○ス
・VB研

by くるくるちょびん！



評…15年近く読んでくれているんですね（編）

by ぶんちょ



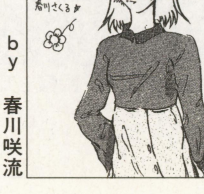
評…笑顔がまぶしい…（つぐ美）

by Lu-Cy



評…ど，どうしたんですか？（汗）（編）

by 春川咲流



評…こちらこそよろしく！（つぐ美）

by チャセラ



評…ちょっと違うかも（影）

★電車の中でこれを書いています。つらいでぷ～～！（神奈川県横浜市・**アコピャン25歳**）……【**影**：半分夢の中で原稿やってます。ねむい…。**つぐ美**：影さん！寝たら凍え死んじゃうわよ（つぐ美ちゃんキーック！）！**影**：め・目は覚めたものの…いまのキックで私は…ばたんきゅ～！】

『GENESIS』のプログラム・リスト

```
Dim MD, CX, CY As Single

Private Sub Form_KeyDown(KeyCode As Integer, Shift As Integer)
  MD = 2
End Sub

Private Sub Form_Load()

  C$ = Left$(Command, 2)              '実行判定
  If App.PrevInstance = True Or C$ = "/P" Or C$ = "/p" Or C$ = "/A" Or C$ = "/a" Then En
d: Exit Sub
  If C$ <> "/S" And C$ <> "/s" Then
    M1$ = "Screen Saver [ Genesis ]"
    M2$ = "1998.10/29 Programed By Shunsuke Kudo."
    Z = MsgBox(M1$ + Chr$(13) + M2$, 64, "Genesis")
    End
    Exit Sub
  End If

  Dim QU, SZ, CL, PU As Integer      '宣言
  Dim WI, HE, SP, PI, DX(11, 11, 11), DY(11, 11, 11), DR(11, 11, 11), EL(11, 11, 11) As
Single
  Dim DG(3), PR(3), TX1, TY1, TZ1, TX2, TY2, TZ2, TX3, TY3, TZ3, TL As Single

' /*  ↓自分の好みあわせて変更↓  */
  QU = 3    '階層数   (1 ～ 5)
  SZ = 60   '■のサイズ(10 ～150)
  CL = 24   '色の濃さ (5 ～ 32)
  PU = 0    '重ねるか (0 or 1)
  PR(0) = 17: PR(1) = 13: PR(2) = 3: PR(3) = 5
            '回転周期 (-50～50)
' /*  ↑自分の好みあわせて変更↑  */

  WI = Screen.Width / 2               'その他パラメータ設定
  HE = Screen.Height / 2
  PI = 3.14159265358979 * 2
  SP = 8000 / 2 ^ QU

  For H = -QU To QU: For I = -QU To QU: For J = -QU To QU
    EL(H + 5, I + 5, J + 5) = RGB(Int((128 + H * 127 / QU) * CL / 32), Int((128 + I * 12
7 / QU) * CL / 32), Int((128 + J * 127 / QU) * CL / 32))
  Next J, I, H
  For I = 0 To 3: DG(I) = 0: Next

  MD = 0
  Form1.Show
  Timer1.Enabled = PU

' /*  描写メインルーチン  */
  Do
                                    'ベクトル算出
  C1 = Cos(DG(0)): C2 = Cos(DG(1)): C3 = Cos(DG(2))
  S1 = Sin(DG(0)): S2 = Sin(DG(1)): S3 = Sin(DG(2))
  TX1 = C1 * C2: TY1 = S1 * C2: TZ1 = S2
    BX2 = -S1: BY2 = C1: BZ2 = 0
    BX3 = C1 * -S2: BY3 = S1 * -S2: BZ3 = C2
  TX2 = BX2 * C3 + BX3 * S3: TY2 = BY2 * C3 + BY3 * S3: TZ2 = BZ2 * C3 + BZ3 * S3
  TX3 = BX3 * C3 - BX2 * S3: TY3 = BY3 * C3 - BY2 * S3: TZ3 = BZ3 * C3 - BZ2 * S3
  TL = Cos(DG(3)) * 5000 / QU

  For H = -QU To QU                 '3D→2D変換
    A = QU - Abs(H): For I = -A To A
      B = A - Abs(I): For J = -B To B
        X = (J * TX1 + I * TY1 + H * TZ1) * TL
        Y = (J * TX2 + I * TY2 + H * TZ2) * TL
        Z = (J * TX3 + I * TY3 + H * TZ3) * TL / 1000
        T = 16 / (6 + Z)

        If H <> 0 Or I <> 0 Or J <> 0 Then
          Form1.FillColor = EL(H + 5, I + 5, J + 5)
          Form1.ForeColor = EL(H + 5, I + 5, J + 5)

          If PU = 0 Then            '消去処理
            DrawMode = 3
            NX = DX(H + 5, I + 5, J + 5)
            NY = DY(H + 5, I + 5, J + 5)
            NR = DR(H + 5, I + 5, J + 5)
            Line (NX - NR, NY - NR)-(NX + NR, NY + NR), , BF
          End If

          DrawMode = 15 - PU * 2    '描写処理
          NX = WI + X * T
          NY = HE + Y * T
          NR = SZ * T
          Line (NX - NR, NY - NR)-(NX + NR, NY + NR), , BF

          DX(H + 5, I + 5, J + 5) = NX
          DY(H + 5, I + 5, J + 5) = NY
          DR(H + 5, I + 5, J + 5) = NR

        End If
  Next J, I, H

  DoEvents

  For I = 0 To 3                    '角度の変化
    DG(I) = DG(I) + PR(I) / SP
    DG(I) = DG(I) + ((DG(I) > PI) - (DG(I) < 0)) * PI
  Next
  Loop Until MD = 2
  End
End Sub

Private Sub Form_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Singl
e)
  MD = 2
End Sub

Private Sub Form_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Singl
e)
  If MD = 0 Then CX = X: CY = Y: MD = 1
  If MD = 1 Then
    If CX <> X Or CY <> Y Then MD = 2
  End If                            '動いたら終了
End Sub

Private Sub Timer1_Timer()
  Cls
End Sub
```

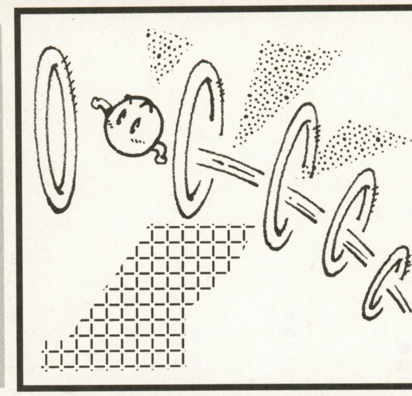
★ちゃっかりOFにハマってしまいました。(三重県亀山市・ten-cho14歳)……【**影**：ちゃっかりOFに載っちゃってるし。これでますます深みにハマってくな。クックック。**編**：笑いかたが悪人してますよ。**影**：え?!…しまった，つい顔に出てしまった。**編**：何を考えているんだか…。】

Windows95/98(DOS/V互換機)QBasic用

連続してリングをくぐると高得点だ！

移植版 Groove On!!（グルーブ オン）

川辺　裕喜(14歳)



はじめに

初投稿です。1997年10月号に載った吉村直繁氏のPC-9801用Groove On!!の移植版です(勝手に移植してすみません)。

ゲーム内容

犬も猿も出てこないけどワンキー・ゲームです(当然)。上のほうにあるリングをくぐって得点を稼ぐゲームです。

さあ，やりませふ!!

スペース・キーを使います。自機(左のほうにある丸いの)が地面(緑の線)に接しているときに，押し続けるとパワーがたまります。離すとジャンプします。

自機が赤い地面(溶岩)に当たるとゲーム・オーバー(＊ｏ＊)です。

またリングを三つくぐると青，五つで白，と色が変化します。このとき，溶岩に触れても青なら1回だけ，白なら2回大丈夫で，跳ね返ります。

ワンポイントテクニック

溶岩に当たって跳ねているときは，一つのジャンプとみなされます。

これを利用して，どんどんリングをくぐってください!!

入力方法

普通に入力してください。

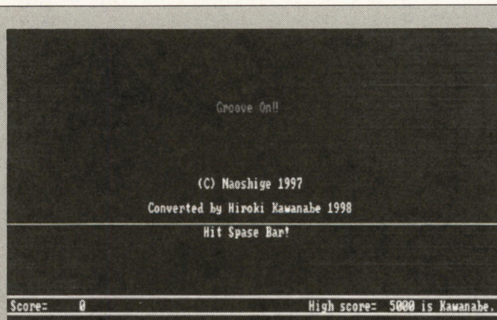
プログラム

IBM486SLC/50MHz:RAM 8MB PC DOS 6.10/V (ショボい)で作りました。

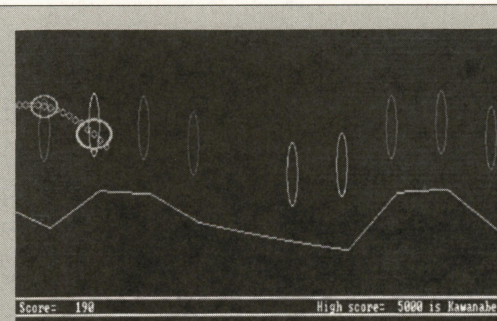
原作に比べてプログラムがめちゃ長くなっていますが，構造化っぽくしたのと，ハイスコアファイルを扱うところを付け加えたためです。速すぎるときは，ウェイトをかけてください。

ハイスコアファイル(GVON.HIS:自動的に作られる)がありますので，QBasicは，ハードディスクなどの書き込み可能なメディアにコピーしといてください。

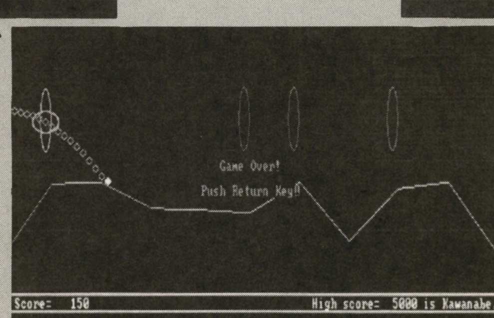
あと，WIN3.1のDOSプロンプト上で実行すると，音がよく切れますが，異常ではありません(なぜかは不明)。



▲《写真1》力をためて，輪をくぐっていくワンキー・ゲーム



▲《写真2》連続してくぐるとどんどん点数が入るゾ。力の加減を覚えるのがコツ



◀《写真3》溶岩に当たるとゲーム・オーバー

★最近，ゲームウォッチと戯れているが，電池の寿命が短くてネエ……。(北海道室蘭市・おあけく20歳)……【つぐ美：う～ん，電池切れるまで遊んだことがナイかも…。どれくらいで切れるものなの？影：予備電池を10個ぐらい搭載すればOK／つぐ美：それじゃ重いわよ。】

《第１表》得点表

くぐった回数	自機の色		
	紫	青	白
1	10	20	30
2	40	60	90
3	90	120	150
4	160	200	240
5	250	300	350
6	360	420	480
7	490	560	630

累計の点数ではありません。
五つ以上連続でくぐると，ボーナス点1点が加算されます。

《第２表》主な変数・ラベル表

H	自機の真下の地面の高さ
H()	地面の頂点
Y	自機の高さ
X	自機がどのくらい進んだか（8ドット単位）
S	自機がどのくらい進んだか（64ドット単位）
R	一度に何回輪をくぐったか
SC	スコア
HI	ハイスコア
NA$	ハイスコア記録保持者名
JP	ジャンプ判定
P	ジャンプ力
I	ループ用
MAIN:	メインループ
OVER:	ゲーム・オーバー処理
JP:	ジャンプ処理
SC:	スコア計算処理
MOJI:	文字表示処理
HISC:	ハイスコア登録処理
FI:	ファイル処理
E:	ハイスコアファイルがないときに自動作成する処理

▶苦労したところ

スクロールのところです！　最初は，線とリングを動かしていましたが(きっち---------!!!)，SCREEN 8までならGET文で画面全体を取り込むことが可能ということが判明し，今のプログラムとなりました。

でもこの方法は，機種依存が激しいです。

あっ，待って!!　読むのをやめないで!!!　486でも十分楽しめるスピードなんだから!!!!

あと，リングをくぐるときの音ですが，最初はドレミでしようかなと思いましたがうまくいかず，SOUND文でやったらなんと!!!　欽ちゃんの仮装大賞のような音楽になっちゃいました（謎）。

▶改造について

BGMとかを付けたりするとよいでしょう。あとはあまり思いつきません。

▶最後に

原作は9801VMでやってました(!!)。

かなりハマったので，家のDOS/Vに移植しました。

この移植版はスタートすると，タイトルが……(秘密)

このゲームの醍醐味は，やり方がよければボンボン点が入るところです。

ついでにオレのハイスコアは4万点台!!（急に口調が変わる）

話は変わりますが，NXでもQBasicは動きました(動作保証なし，やめたほうがよい)。

★参考資料にしたもの

- PC-9801用「Groove On!!」(BM1997年10月号)
- BM1995年4月号　アーケードゲーム・グラフィティのディグダグのところ
- スーパーマリオブラザーズ
- 欽ちゃんの仮装大賞

CHECKER FLAG

影：最初，力のため加減がわかるまでが難しいけど，慣れるとテンポよく点数が入っておもしろいなぁ。

Dr.D：スクロールは，描く物体が少ないほどスムーズにいくと思うがどうかのぉ。もっとも最近のマシンは速いから，力技でも実用速度が出てしまうが……。

編：NXはAT互換機なので，QBasicはばっちり動きますよ。NXユーザーの投稿求む!!

『Groove On!!』のプログラム・リスト

```
'+--------------------------------+
'|  Groove On!!  For IBM PC/AT  |
'+--------------------------------+
DECLARE SUB ROLL (N AS INTEGER)
'******************** SHOKI SETTEI
CLEAR : ON ERROR GOTO E
SCREEN 8, 0, 0, 0
DIM G%(24324)
OPEN "GVON.HIS" FOR INPUT AS #1: INPUT #1, HI, NA$: CLOSE
PLAY "mfh"
WHILE -1
CLS
'COLORS
PALETTE: PALETTE 1, 0: PALETTE 12, 10
PALETTE 11, 13: PALETTE 10, 12: PALETTE 13, 9
'HENSUU
DIM H(20)
SC = 0: X = 0: Y = 150: P = 0: JP = 0: R = 1: D = 0
S = 0
FOR I = 0 TO 20
H(I) = 126
NEXT
RANDOMIZE TIMER
'MAIN PROGRAM
LINE (0, 126)-STEP(639, 0), 12
LINE (1, 174)-(639, 185), 7, B: PSET (0, 185), 7
LINE (0, 173)-(638, 184), 15, B
COLOR 9
LOCATE 7, 35: PRINT "Groove On" + CHR$(19)
COLOR 15
LOCATE 13, 32: PRINT "(C) Naoshige 1997"
LOCATE 15, 24: PRINT "Converted by Hiroki Kawanabe 1998"
LOCATE 17, 33: PRINT "Hit Spase Bar!"
GOSUB MOJI
WHILE INKEY$ <> " ": WEND
DO
MAIN:
GET (8, 0)-(639, 151), G%
LINE (639 - 8, 0)-(639, 151), 0, BF
PUT (0, 0), G%, PSET
```

★切り取り線が表と裏でずれてますなあ。どうでもいいけど。(長野県北安曇郡・**出来杉くん15歳**)……【**影**：フッフッフ。そんな基本的なコトはとっくの昔に気付いているのだよ。**編**：何とかしようとは思わないんですか？ **影**：愚問だな。どうでもいいから無視してるのだよ。】

```
X = X + 1:
H = H(S + 2) - (H(S + 2) - H(S + 3)) * X / 8
IF JP = 0 THEN Y = H
CIRCLE (127, Y - 3), 4, 11 + HP * 2
IF X > 7 THEN
    X = 0: S = S + 1 + (S = 9) * 10
    H(S) = RND * 50 + 101: H(S + 10) = H(S)
    LC = 12 + (RND < .1 + HP / 8) * 2
    LINE (576, H(S + 9))-(639, H(S)), LC
    IF RND > .3 + (JP = 2) / 5 THEN
        CY = H(S) - 40 - RND * (H(S) - 100): CC = RND + 13
        CIRCLE (631, CY), 20, CC, , , 3: PAINT (631, CY), 1, CC
    END IF
END IF
IF Y < 0 OR JP > 0 THEN
    GOSUB JP
ELSEIF Y = H AND POINT(191 - X * 8, H(S + 3)) = 10 AND X <> 0 THEN
GOSUB OVER
ELSE
    R = 1
END IF
WHILE INKEY$ <> "": WEND
IF INP(&H60) = 57 THEN
    P = P + .7
ELSEIF P > 0 THEN
    JP = 1: GOSUB JP
END IF
LOOP
'GAME OVER
OVER:
CIRCLE (127, Y - 3), 4, 15: PAINT (127, Y - 3), 15, 15
IF HP > 0 THEN HP = HP - 1: P = 7: JP = 2: GOSUB JP: RETURN MAIN
COLOR 10: LOCATE 12, 35: PRINT "Game Over!"
FOR I = 600 TO 200 STEP -10: SOUND I, 1: NEXT
IF SC > HI THEN
    HI = SC
    GOSUB HISC
    FOR I = 0 TO 600
        LINE (RND * 639, RND * 200)-STEP(4, 4), RND * 15, BF
    NEXT
END IF
LOCATE 14, 32: PRINT "Push Return Key" + CHR$(19)
COLOR 15
DO
    IN$ = INKEY$
LOOP WHILE IN$ <> CHR$(13)
WEND

JP:
WHILE INKEY$ <> "": WEND
IF POINT(127, Y - 3) = 1 THEN GOSUB SC
Y = Y - P: P = P - .35
IF Y < H THEN
    RETURN MAIN
ELSE Y = H: IF R > 3 AND HP < 2 THEN HP = 1 - (R > 5)
END IF
IF JP = 2 AND POINT(191 - X * 8, H(S + 3)) = 10 THEN
    P = 7
    ELSE JP = 0: P = 0
```

```
END IF
RETURN MAIN

SC:
SC = SC + 10 * (R + HP) * R - (R = 5)
IF SC > 999999 THEN SC = 999999
GOSUB MOJI: R = R + 1
FOR I = 1 TO R - 1
    SOUND I * 100 + R * 100, 1
    CIRCLE (127, Y - 3), 5 * R + I, R + (R > 7) * (R - 7) + 8
NEXT
GOSUB MOJI
RETURN

MOJI:
LOCATE 23, 50: PRINT USING "High score=###### "; HI;
PRINT "is "; NA$; "."
LOCATE 23, 2: PRINT USING "Score=######"; SC
RETURN

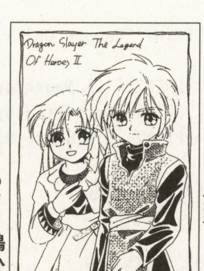
HISC:
CLS : COLOR 14
LOCATE 2, 31: PRINT "You're high score!!"
COLOR 15: PLAY "l16o2ccco4c2"
A$ = STR$(HI)
A$ = RIGHT$(A$, LEN(A$) - 1)
T = 320 - LEN(A$) / 2 * 56
FOR I = 0 TO LEN(A$) - 1
  LOCATE 1, 1: PRINT MID$(A$, I + 1, 1)
  FOR Y = 0 TO 7
    FOR X = 0 TO 7
      IF POINT(X, Y) = 15 THEN
        LINE (X * 7 + I * 56 + T, Y * 3 + 50)-STEP(6, 2), 12, BF
      END IF
    NEXT
  NEXT
NEXT
LOCATE 1, 1: PRINT " "
DO
    LOCATE 12, 34: PRINT "________"
    LOCATE 12, 18: LINE INPUT "What your name? ", NA$
    LOOP WHILE LEN(NA$) > 8
GOSUB FI
RETURN

FI:
OPEN "GVON.HIS" FOR OUTPUT AS #1
PRINT #1, HI; NA$
CLOSE
RETURN

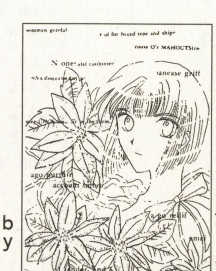
E:
IF ERR = 53 THEN
    NA$ = "Kawanabe"
    HI = 5000
    GOSUB FI
END IF
RESUME NEXT
```

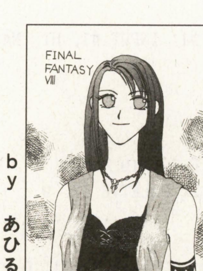


評…私、こんなにコワイ?(影)
by パール・マメ

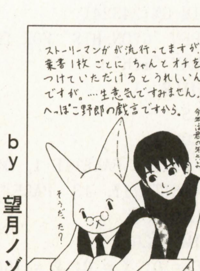


評…なつかしいです(編)
by 鴉小屋


評…お花がいっぱい♥(つぐ美)
by 楸



評…もう予約はしたのかな?(Dr・D)
by あひるの



評…健康には気をつけて(つぐ美)
by 望月ノゾム

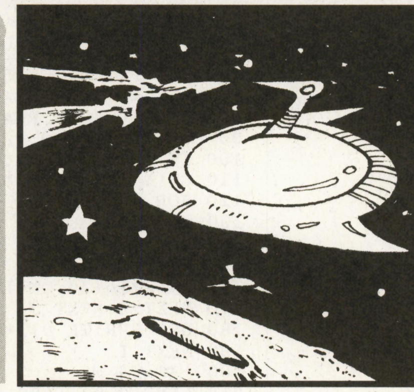
★ミュージシャンがいい曲がひらめいたとき,留守電に録音するみたいに,やはり,いいOFのネタも留守電に録音ですか?(兵庫県朝来郡・Gr.Dai16歳)……【つぐ美:あとで再生したら,何か恥ずかしいわね。影:真の投稿者たるもの,ハガキとペンは常に携帯していないと。】

FM TOWNS（F-BASIC386 V2.1 L10以降）

1対1のシンプルなシューティング・ゲーム

ロストバトル

ハイヤープレス（29歳）



内容

白い宇宙船を操り，三つの敵を倒してください。

ぶつかったり，ライフがなくなるとゲーム・オーバーです。

操作方法

ロストユニバース　トラックス・コンテンツ１のCDをCD-ROMドライブに入れます（他のCDでも可)。パッドは１番目にさしてください。

パッドの十字で４方向に向きを変え，Ⓐボタンでビームを打ちます。

注意

船はとまらない（宇宙はそういうもの……），当たり判定が甘いのでしっかり当てること，敵が画面の外でじらす，など。

改造など

CDがない人は，1290行のトラック番号をゲーム・オーバー，ステージ１，ステージ２，何番でもよい，ENDINGの順に並んでいるので変えてください。または，CD PLAY文を消してください。

310行のHHを増やすと遅くなり，減らすと速くなります。

★参考にしたもの

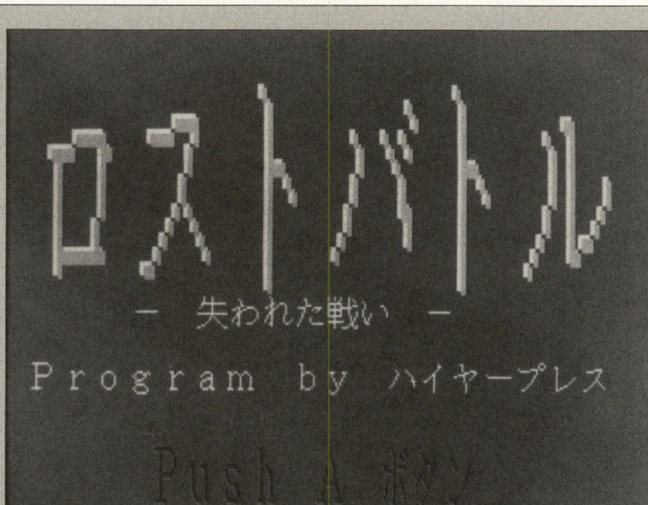
・某テレビアニメ

CHECKER FLAG

影：CDをいろいろ変えてみると，思ったより雰囲気が出るもんだなぁ。

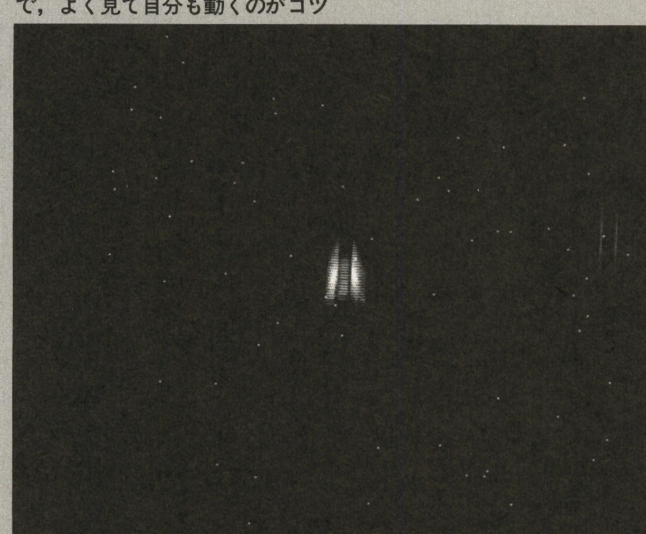
Dr.D：それはゲームがいいからではないぞ。そもそも，特定のネタにしぼったゲームかと思えば，ただのシューティング。しかも，当たり判定が甘いわ，敵の動きが不条理だわ，どこがいいんじゃね。

編：FM TOWNSの投稿は本当に少ないんですよね。もう潮どきかもしれません。



▲《写真1》宇宙で1対1で敵を撃破するシューティング・ゲーム

▼《写真2》敵の動きがトリッキーなので，よく見て自分も動くのがコツ



★はじめまして。いきなり質問です。12月号にやたら出てきた「パワーグローブ」とは何ぞや？（愛知県名古屋市・**佐立正幸16歳**）……【**影**：なにー!?パワーグローブを知らないと？あの伝説のFC周辺機器を。…そうか16歳っていうと…そうなるのかなぁ…。時代を感じるなぁ。】

『ロストバトル』のプログラム・リスト

```
10 'ロストバトル
20 SCREEN 0:VIEW(0,0)-(320,255):WINDOW(0,0)-(320,255)
30 SCREEN@ 1:CLS 0
40 '初期設定
50 RANDOMIZE TIME
60 DIM A%(255),C%(59),MA$(4),D(10)
70 FOR I=0 TO 4:READ D(I):NEXT I
80 FOR I=0 TO 4:READ MA$(I):NEXT I
90 FOR I=0 TO 59:READ E!
100 IF E!=0 THEN E!=E! -2^15
110 C%(I)=E!:NEXT I
120 FOR I=0 TO 5
130 FOR J=0 TO 15
140 READ A$
150 FOR Z=0 TO 15
160 A%(J*16+Z)=C%(I*10+VAL(MID$(A$,Z+1,1)))
170 NEXT Z:NEXT J
180 DEF SPRITE 0,I*4,A%,1
190 NEXT I
200 'タイトル
210 LINE(0,0)-(320,255),PSET,1,BF
220 SYMBOL(10,20),"ロストバトル",3,7,7:SYMBOL(12,22),"ロストバトル",3,7,6
230 COLOR 7
240 SYMBOL(60,8*16),"－　失われた戦い　－",1,1,7
250 SYMBOL(10,10*16),"Ｐｒｏｇｒａｍ　ｂｙ　ハイヤープレス",1,1,7
260 SYMBOL(70,200),"Ｐｕｓｈ　Ａ　ボタン",1,2,2
270 IF PTRIG(1) MOD 2 =0 THEN 270
280 LINE(0,0)-(320,255),PSET,0,BF
290 'ゲームｓｔａｒｔ
300 SCREEN @1:CLS 0
310 HH=2:MM=HH+1:S1=HH:LV=0:D1=0:CD PLAY D(1)
320 H1=1:X1=100:Y1=100:M1=0:P1=H1:H2=3:X2=200:Y2=200:MT=LV+HH+1:S2=LV+HH:M2=0:P2
=H2
330 LV=LV+1:D2=0:A1=1:A2=2:A3=3:T1=1:T2=2:T3=3:T4=4
340 SPRITE ON:DEF SPRITE 1,0,(X1,Y1),0
350 DEF SPRITE 1,LV*2,(X2,Y2),LV*4
360 CLS 0
370 FOR I=0 TO 100: X=INT(RND(1)*256)+1:Y=INT(RND(1)*256)+1
380 PSET(X,Y),1:NEXT I
390 LINE(260,220)-(270,20),PSET,1,BF:LINE(275,220)-(285,20),PSET,2,BF
400 IF LV>2 THEN CD PLAY D(2)
410 LINE(260,20)-(270,20+D1*2),PSET,0,BF
420 LINE(275,20)-(285,20+D2*2),PSET,0,BF
430 SPRITE 0,0,1:
440 'ゲームオーバー？
450 IF A1=A3 AND A2=A4 THEN SYMBOL(20,70),MA$(4),2,2,7:GOTO 1250
460 IF D1>99 THEN 1240
470 IF D2>99 THEN 1140
480 '自機
490 ST=PAD(1)
500 W1=INT(ST/2)+1:IF ST<>0 THEN H1=W1
510 X0=256:Y0=256
520 ON H1 GOTO 530,550,570,590
530 IF M1<2 AND Y1>16 THEN P1=1:M1=1
540 IF Y1>1 THEN K1=0:SPRITE 6,0,0,-S1 :GOTO 620 ELSE X0=0:GOTO 610
550 IF M1<2 AND X1<256-32-16 THEN P1=2:M1=1
560 IF X1<256-32 THEN K1=6:SPRITE 6,0,S1,0 :GOTO 620 ELSE X0=-256+16:Y0=0:GOTO 6
10
570 IF M1<2 AND Y1<256-32-16 THEN P1=3:M1=1
580 IF Y1<256-32 THEN K1=3:SPRITE 6,0,0,S1:GOTO 620 ELSE X0=0:Y0=-256+16:GOTO 61
0
590 IF M1<2 AND X1>16 THEN P1=4:M1=1
600 IF X1>1 THEN K1=5:SPRITE 6,0,-S1,0:GOTO 620 ELSE Y0=0:GOTO 610
610 SPRITE 6,0,X0,Y0
620 SPRITE 3,0,K1
630 X1=SPRITE (0,6):Y1=SPRITE (0,7):A1=INT(X1/16):A2=INT(Y1/16)
640 IF M1=0 THEN 810
650 IF M1=2 THEN 680
660 IF PTRIG(1) MOD 2=1 AND M1=1 THEN 670 ELSE 810
670 DEF SPRITE 1,1,(X1,Y1),4*4:SPRITE 0,1,1:SPRITE 3,1,K1
680 SPRITE 0,1,1:T1=INT(SPRITE(1,6)/16):T2=INT(SPRITE(1,7)/16)
690 IF T1=A3 AND T2=A4 THEN D2=D2+(4-LV)*10:PLAY "@8o4b64":C1=1:GOTO 790
700 ON P1 GOTO 710,730,750,770
710 I=0:IF M1=1 THEN C1=Y1/MM+1:I=16
720 FOR J=0 TO I:SPRITE 6,1,0,-MM :NEXT:GOTO 790
730 I=0:IF M1=1 THEN C1=(256-32-X1)/MM+1:I=16
740 FOR J=0 TO I:SPRITE 6,1,MM,0  :NEXT:GOTO 790
750 I=0:IF M1=1 THEN C1=(256-32-Y1)/MM+1:I=16
760 FOR J=0 TO I:SPRITE 6,1,0,MM  :NEXT:GOTO 790
770 I=0:IF M1=1 THEN C1=X1/MM+1:I=16
780 FOR J=0 TO I:SPRITE 6,1,-MM,0 :NEXT:GOTO 790
790 M1=2:C1=C1-1:IF C1<1 THEN M1=0:SPRITE 0,1,0
800 '敵機
810 SPRITE 0,LV*2,1
820 IF INT(RND(1)*(100-LV*5))<LV THEN RT=INT(RND(1)*9):IF RT<3 AND LV=2 THEN DEF
```


★仕事探しのためにインターネットカフェへ。1時間1,000円は高いと思った。(岩手県盛岡市・**藤田祐輔21歳**)……【**編**：求人情報誌を買ったほうが安くて楽ですね。**影**：就職は当たって砕けろだ。**編**：砕けちゃダメですよ。**影**：そっか,…じゃ,数打ちゃ当たる。**編**：……。】

```
 SPRITE 1,LV*2,(INT(RND(1)*200),INT(RND(1)*200)),LV*4:PLAY "@73l16o6fec<f"
830 W2=INT(RT/2)+1:IF RT<>0 THEN H2=W2
840 X0=256:Y0=256
850 ON H2 GOTO 860,880,900,920
860 IF M2<2 AND Y2>16 THEN P2=1:M2=1
870 IF Y2>1 THEN K2=0:SPRITE 6,LV*2,0,-S1 :GOTO 950 ELSE X0=0:GOTO 940
880 IF M2<2 AND X2<256-32-16 THEN P2=2:M2=1
890 IF X2<256-32 THEN K2=6:SPRITE 6,LV*2,S1,0 :GOTO 950 ELSE X0=-256+16:Y0=0:GOT
O 940
900 IF M2<2 AND Y2<256-32-16 THEN P2=3:M2=1
910 IF Y2<256-32 THEN K2=3:SPRITE 6,LV*2,0,S1:GOTO 950 ELSE X0=0:Y0=-256+16:GOTO
 940
920 IF M2<2 AND X2>16 THEN P2=4:M2=1
930 IF X2>1 THEN K2=5:SPRITE 6,LV*2,-S1,0:GOTO 950 ELSE Y0=0:GOTO 940
940 SPRITE 6,LV*2,X0,Y0
950 IF LV<3 THEN SPRITE 3,LV*2,K2
960 X2=SPRITE (LV*2,6):Y2=SPRITE (LV*2,7):A3=INT(X2/16):A4=INT(Y2/16)
970 IF M2=0 THEN 1130
980 IF M2=2 THEN 1010
990 IF INT(RND(1)*(10-LV*2))>1 AND M2=1 THEN 1000 ELSE 1130
1000 DEF SPRITE 1,LV*2+1,(X2,Y2),5*4:SPRITE 0,LV*2+1,1:SPRITE 3,LV*2+1,K2
1010 SPRITE 0,LV*2+1,1:T3=INT(SPRITE(LV*2+1,6)/16):T4=INT(SPRITE(LV*2+1,7)/16)
1020 IF T3=A1 AND T4=A2 THEN D1=D1+LV*10:PLAY "@8o4b64":C2=1:GOTO 1120
1030 ON P2 GOTO 1040,1060,1080,1100
1040 I=0:IF M2=1 THEN C2=Y2/MT+1:I=16
1050 FOR J=0 TO I:SPRITE 6,LV*2+1,0,-MT :NEXT:GOTO 1120
1060 I=0:IF M2=1 THEN C2=(256-32-X2)/MT+1:I=16
1070 FOR J=0 TO I:SPRITE 6,LV*2+1,MT,0  :NEXT:GOTO 1120
1080 I=0:IF M2=1 THEN C2=(256-32-Y2)/MT+1:I=16
1090 FOR J=0 TO I:SPRITE 6,LV*2+1,0,MT  :NEXT:GOTO 1120
1100 I=0:IF M2=1 THEN C2=X2/MT+1:I=16
1110 FOR J=0 TO I:SPRITE 6,LV*2+1,-MT,0 :NEXT:GOTO 1120
1120 M2=2:C2=C2-1:IF C2<1 THEN M2=0:SPRITE 0,LV*2+1,0
1130 GOTO 410
1140 'クリア
1150 SYMBOL(20,70),MA$(LV),2,2,7
1160 PLAY "@67l8o4gc","@4l8o1g"
1170 SYMBOL(50,120),"ＣＬＥＡＲ！",2,2,6:WAIT 100
1180 IF LV<3 THEN 1210
1190 SYMBOL(70,200),"ＥＮＤ",2,2,6:CD PLAY D(4)
1200 GOTO 1200
1210 SPRITE 0,LV*2,0:SPRITE 0,LV*2+1,0
1220 GOTO 320
1230 'ゲームオーバー
1240 SYMBOL(20,70),MA$(0),1,2,7
1250 PLAY "@67l8o4gc","@4l8o1g"
1260 SYMBOL(0,120),"ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ",2,2,6:CD PLAY D(0)
1270 GOTO 260
1280 'CDデータ
1290 DATA 40,21,28,2,9
1300 'メッセージ
1310 DATA みんなにあわせる、顔がねぇ,さすがマスター,さすがは、宇宙一,おめでとう,C
RASH、だめだねぇ
1320 'カラーパレット
1330 DATA &H0000,&H56B5,&H6B5A,&H6F7B,&H51DF,0,0,0,0,0
1340 DATA &H0000,&H2567,&H35A7,&H422A,&H03E0,&H4629,&H4229,&H3A29,0,0
1350 DATA &H0000,&H3821,&H4021,&H5021,&H02A0,&H03E0,&H29EC,&H31EC,0,0
1360 DATA &H0000,&H194E,&H25F2,&H03E0,&H19D4,&H0360,&H19D8,&H2D57,&H5DFE,&H45FE
1370 DATA &H0000,&H1D1F,&H311F,&H491F,&H591F,0,0,0,0,0
1380 DATA &H0000,&H03E0,&H03E0,&H03E0,&H03E0,0,0,0,0,0
1390 'DATA &H0000,&H03E0,&H0220,&H02A0,&H0220,0,0,0,0,0
1400 'スプライト
1410 DATA 0000100000100000,0001200000200000,0001200000210000,0011200000220000
1420 DATA 0012200000221000,0012200000221000,0122200000221000,0123304440221100
1430 DATA 0123304440221100,0133023331222100,1233023321322100,1233023321222210
1440 DATA 1233033330332221,1233300000032221,1233000000003033,1000000000000003
1450 DATA 0001000000001000,0012000000002100,0012000000003100,0122000000003210
1460 DATA 0123000000003210,1233000000003210,1233000444003210,1233000333003221
1470 DATA 1233000333003322,1233005666703332,1233003333303332,1233333333333332
1480 DATA 1233333333373322,1233006333203221,0123000000002210,0012000000002100
1490 DATA 0000000000000000,0000001111000000,0000023321100000,0000134444110000
1500 DATA 0001245445411000,0001345445421000,0002345445432000,0000334344332000
1510 DATA 0000033333300000,0003333333333000,0033333333333300,0233333333333320
1520 DATA 1133333333333322,0133663222277321,0126762200176211,0016760000066110
1530 DATA 1000011110000001,1000023320000001,4100025520000114,4410002200001444
1540 DATA 6441100011111446,0644444444444466,0666666666666667,0000088889006670
1550 DATA 0000099999000000,0000000000000000,0000010110111000,0011110610441111
1560 DATA 0114440610644411,1144660610064444,4466660000066644,6666660000006666
1570 DATA 0000100000100000,0000100000100000,0000100000100000,0000100000100000
1580 DATA 0000200000200000,0000200000200000,0000200000200000,0000300000300000
1590 DATA 0000300000300000,0000300000300000,0000300000300000,0000400000400000
1600 DATA 0000400000400000,0000400000400000,0000400000400000,0000400000400000
1610 DATA 0000100000100000,0000100000100000,0000200000200000,0000200000200000
1620 DATA 0000200000200000,0000200000200000,0000300000300000,0000300000300000
1630 DATA 0000300000300000,0000300000300000,0000400000400000,0000400000400000
1640 DATA 0000400000400000,0000400000400000,0000400000400000,0000400000400000
```

★ベーマガの100号記念の時って何かしたんですか？（広島県福山市・**森原順治19歳**）……【**影**：なにかしたっけ？**つぐ美**：え？**影**：ほら，○年前の話…。ってつぐ美ちゃん？**編**：出てったみたいですよ。**影**：なにー！また逃げられたか…。今月こそ，あの年齢の謎を解こうと…。】

MSX/2/2+/TurboR用

人面石をドリルで壊すパズルゲーム

DRILL
ドリル

BUTAX(22歳)



遊びかた

意味不明の赤い生物〈モグ〉を操り，あちこちに居やがる黄色い顔くヨシヲ(バカ)〉をドリルでぶっ壊してください。

タイトル画面が出たら[SPACE]でスタートです。ジョイスティックを使う場合はⒶボタンを押してください。ポート1，2どちらでも使えます。

水色のうんこのような物体がドリルです。倉庫番と同じ要領で4方向に押して動かせます。ただし，ヨシヲ（バカ）にドリルを押し当てただけではぶっ壊すことはできないので，作動させる必要があります。

[SPACE]（Ⓐボタン）を押すと，モグの周囲8方向にあるドリルが作動します。このとき動くのは，“作動させた時点で進行方向にヨシヲ（バカ）とモグ以外の障害物がない”ドリルだけです。二つ以上のドリルがつながって動くことはありません。ドリル同士が衝突すると消滅します。

そしてこれが一番重要なことなのですが，一度に二つのドリルを当てないと，ヨシヲ（バカ）はぶっ壊れません。一つでは逆に食われてしまいます。奴は食い意地が張っているうえにしぶといんです。

ヨシヲ（バカ）をぶっ壊すと，画面下の真ん中に表示されているヨシヲ(バカ)の数が減っていき，0にするとクリアです。必ずしも全部ぶっ壊す必要はありません。全10面クリアでエンディングです。

あと，モグにドリルが当たるか，[ESC]を押すとミスになり，画面下の右に表示されているモグの残り数が0のとき，ミスをするとゲーム・オーバーです。

エディットモード

タイトル画面で[RETURN]を押すと，「SIGHT?」と聞いてくるので，作成したいステージの番号を入力してください。その後，エディット画面に切り替わります。

カーソル・キーでカーソル（白い枠）

CHECKER FLAG

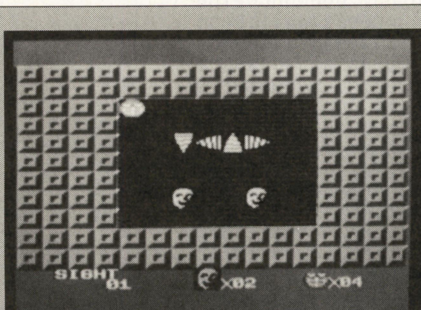
Dr.D：ゲームとしてよくまとまっておる。キーの反応もいいぞ。……まあ，当たり前といえば当たり前のことじゃが。

編：パズルの自由度がほとんどないのはどうでしょうね。

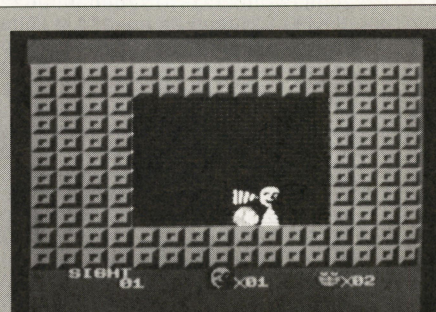
影：モグのほうが悪者に見えるのは私だけ？

《第1表》変数表

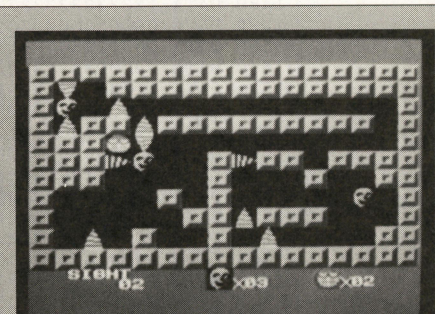
A,A!,A$,B,C,D,E,F	一時変数	S	スティック入力用
A(,),B(,)	画面表示用	S(, ,)	ステージデータ
C( ),D( )	ドリルの移動方向	T	入力機器番号
E(,)	モグの周囲の状態	U	モグの残り数
F(,)	動いたドリルの数	V,W	モグの画面表示位置
G	現在のステージ番号	V( )	モグのスタート位置
H	ヨシヲ(バカ)の残り数	X,Y	モグの位置
I,J,K,L	ループ用	X( ),Y( )	スティック入力による移動増分
M(,)	仮想VRAM	Z	最大面数
P	モグのパターン番号	Z( )	ヨシヲ(バカ)の数
Q	モグにドリルが当たったかどうかのフラグ		



▲《写真1》ドリルで岩(?)を規定の数だけ壊すパズル・ゲーム。キャラが怪しい……



▲《写真2》二つ同時に岩にドリルを当てなければいけない



▲《写真3》2面からぐっと複雑になるゾ

★不況であるのに，会社の備品を破壊しまくる影さんがクビにならないのは納得がいかない(←ヒガミ)。(岐阜県各務原市・乾　義連22歳)

……【影：だ〜か〜ら〜。パソコンはちゃんと直して復活させてるんだってば。会社に持ってきてる自分のパソコン壊す場合だって…。】

の移動，GRAPHでキャラクタの選択，SPACEでキャラクタの配置です。ジョイスティックの場合はⒷボタンで選択，Ⓐボタンで配置になります。

作成が終わったらモグのスタート位置にカーソルを移動させ，RETURNを押してください。面データを表示して終了します。

なお，ヨシヲ（バカ）を全部ぶっ壊す必要のない面の場合は，データの最後の値がヨシヲ（バカ）の数になっているのでそれを変更してください。

11面以降を作りたい場合は，データを追加した後，40行にあるZの値を増やしてください。

TurboRユーザーの人へ

TurboRユーザーの人は，330，350，430，440行を**リスト2**のように変更すると，高速モードでもまともに遊べるようになります（たぶん）。

《第2表》プログラムの解説

行	内容
10	REM文
20～40	初期設定
50	太文字処理
60	キャラクタデータ読み込み
70	スプライトデータ読み込み
80	ステージデータ読み込み
100～130	変数設定
140	REM文
150	キャラクタ色設定
160～200	タイトル表示
210～240	画面作成
250	変数設定
260	REM文
270～350	モグ移動，ドリルを押す
360～500	ドリル作動，ヨシヲ(バカ)消去，死・クリア判定
510	REM文
520～580	モグが落ちるデモ，ゲームオーバー判定，リプレイ
590	REM文
600～650	クリアデモ
660～710	エンディング
720	REM文
730～800	サブルーチン群
810	REM文
820～950	エディットモード
960	REM文
970～990	キャラクタデータ
1000	REM文
1010～1190	スプライトデータ
1200	REM文
1210～1220	エンディング・メッセージデータ
2000	REM文
2010～2100	ステージデータ

改造のアドバイス

制限時間や制限手数を付けたりするといいと思います（オレは嫌いだから付けなかったけど）。その前に，こんなマルチステートメントだらけのクソ長いプログラムを改造しようとする奴はいるのか？いたら……とりあえず尊敬しとこう。

★参考にしたもの

・MSX・FAN各号

《リスト1》『DRILL』のプログラム・リスト

```
10 '――― SETTING ―――――――――――――
20 CLEAR500:COLOR15,0,4:SCREEN1,2:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z
30 PRINT"PLEASE WAIT A MINUTE":DEFFNA$(A)=HEX$(A¥10)+HEX$(A-(A¥10)*10)
40 Z=10:DIMA(16,11),B(16,11),C(6),D(6),E(2,2),F(4,4),M(17,12),P$(6),S(Z,17,12),V
(Z),X(8),Y(8),Z(Z)
50 FORI=368TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AAND224ORA¥2AND124ORA¥4AND7:NEXT
60 FORI=0TO24:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
70 FORI=0TO18:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEX
T:NEXT
80 RESTORE2010:FORI=1TOZ:A=0:READA$,V(I),Z(I):FORJ=1TO11:FORK=1TO15STEP2
90 A=A+1:B=INSTR("ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789
+-*/.",MID$(A$,A,1)):S(I,K,J)=B¥10:S(I,K+1,J)=B-(B¥10)*10-1:NEXT:NEXT:NEXT
100 FORI=0TO175:A((IAND15)+1,I¥16+1)=ASC(MID$("#%')+-/13579;=?AAAAAAAAAA?=;9753
1/-+)'%##########%')+-/13579;=?????????=;97531/-+)'%%%%%%%')+-/13579;=======;97
531/-+)'''''')+-/13579;;;;;97531/-+))))+-/13579997531/-++-/1357",I+1,1))-35
110 B((IAND15)+1,I¥16+1)=ASC(MID$("################%')+-/1357777777777777777531/
-+)'%%%%%%%%%%%%%%%')+-/1355555555555555531/-+)'''''''''''''')+-/1333333333331/-+
))))))))))))+-/1111111111/-+++++++++-////////-------",I+1,1))-35:NEXT
120 FORI=0TO6:P$(I)=MID$("xy♠♥``hilmpqtu",I*2+1,2)+CHR$(31)+STRING$(2,29)+MID$("
z{♣♦``jknorsvw",I*2+1,2):NEXT
130 C(4)=1:C(6)=-1:D(3)=-1:D(5)=1:X(3)=1:X(7)=-1:Y(1)=-1:Y(5)=1
140 '――― TITLE ―――――――――――――
150 CLS:FORI=0TO6:VPOKE8204+I,VAL("&H"+MID$("1C71713CA1FF11",I*2+1,2)):NEXT
160 A$="U2U2R1R5R6RCQARCQARARERFRcQaRcQaRaRbCRbDRbAQARbAQARaRbCRbDRbAQAUBRaRbCRb
DRbAQARbAQARaRbCRbDRbAQARcQaRaRbCRbDRbAQARbAQARaRbCRbDUBRbAQARaVAVDbCaAbCaAbAbEb
FeBbCaAbAfAfOOB"
170 LOCATE0,5:FORI=1TO167:A=ASC(MID$(A$,I,1)):PRINTSTRING$(AAND15,MID$(" ぃあ",
A¥16));:NEXT:A=1
180 TIME=0:LOCATE6,19:PRINTMID$("PUSH SPACE OR TRIGGER"+SPACE$(21),A,21):A=23-A
190 T=(T+1)MOD3:IFTIME>A+15THEN180
200 IFSTRIG(T)=0THENIF(PEEK(-1044)AND128)THEN190ELSE820
210 CLS:G=1:H=Z(G):U=4
220 LOCATE3,22:PRINT"SIGHT":LOCATE14,22:PRINTP$(1)"╳";:PUTSPRITE30,(184,175),15,
3:PUTSPRITE31,(184,175),8,0:LOCATE25,23:PRINT"╳";:GOSUB740
230 SOUND0,80:SOUND1,2:SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND11,17:SOUND12,0:SOUND13,10
240 FORI=1TO11:FORJ=1TO16:M(J,I)=S(G,J,I):LOCATEA(J,I),B(J,I):PRINTP$(S(G,A(J,I)
¥2+1,B(J,I)¥2+1)):NEXT:NEXT:SOUND13,0
250 H=Z(G):P=3:Q=0:X=V(G)¥16:Y=V(G)AND15:V=X*16:W=Y*16-1:GOSUB730
260 '――― MAIN LOOP ―――――――――――――
270 S=STICK(T):IFSTRIG(T)THEN360
280 IF(PEEK(-1044)AND4)=0THEN520
290 IF(SAND1)=0THEN270
```

★おいらは生まれた時から，おにぎりは梅干し派と決まっているのだよ。オーソドックスならではの味わいがいいんだよ，ねぇ，Dr.Dさん。（北海道苫小牧市・THE☆ダイズ［CTH］19歳）……【Dr.D：その通りじゃ。だいたい，マヨネーズをご飯と一緒に…。影：食わず嫌いはだめっスよ。】

```
300 P=S¥2+1:V=X*16:W=Y*16-1:C=X+X(S)+1:D=Y+Y(S)+1:ONM(C,D)+1GOTO340,340,350
310 E=C+X(S):F=D+Y(S):IFM(E,F)<>2THEN340ELSEM(E,F)=M(C,D):M(C,D)=2
320 X=X+X(S):Y=Y+Y(S):A=C*16-16:B=D*16-17:PUTSPRITE2,(A,B),7,M(E,F)*3-1:LOCATEC*
2-2,D*2-2:PRINTP$(2)
330 FORI=0TO15:PUTSPRITE2,(A+X(S)*I,B+Y(S)*I):V=V+X(S):W=W+Y(S):GOSUB730:NEXT:LO
CATEE*2-2,F*2-2:PRINTP$(M(E,F)):PUTSPRITE2,(0,209):GOTO270
340 GOSUB730:GOTO270
350 X=X+X(S):Y=Y+Y(S):FORI=0TO15:V=V+X(S):W=W+Y(S):GOSUB730:NEXT:GOTO270
360 A=0:B=1:ERASEF:DIMF(4,4):FORI=0TO2:FORJ=0TO2:PUTSPRITE0,,B:PUTSPRITE1,,16-B:
B=16-B:C=M(X+I,Y+J):E=I+C(C):F=J+D(C)
370 E(I,J)=0:IFC<3THEN400ELSED=M(X+E,Y+F):IFD<1ORD>2THEN400
380 A=1:E(I,J)=C:F(E+1,F+1)=F(E+1,F+1)+1:PUTSPRITEI*3+J+2,((X-1)*16+I*16,(Y-1)*1
6+J*16-1),7,E(I,J)*3-3:LOCATEX*2+I*2-2,Y*2+J*2-2:PRINTP$(2)
390 IFX=X+E-1ANDY=Y+F-1THENQ=1
400 NEXT:NEXT:GOSUB730:IFA=0THEN270
410 A=(X-1)*16:B=(Y-1)*16-1:SOUND0,30:SOUND1,0:SOUND7,48:SOUND6,1:SOUND8,16:SOUN
D11,180:SOUND12,0:SOUND13,12
420 IFQTHENP=5:GOSUB730
430 FORI=0TO15:FORJ=0TO2:FORK=0TO2:IFE(J,K)THENPUTSPRITEJ*3+K+2,(A+J*16+C(E(J,K)
)*I,B+K*16+D(E(J,K))*I),7,E(J,K)*3+(IMOD3)-3
440 NEXT:NEXT:NEXT:SOUND13,0
450 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:A=X+I+C(E(I,J)):B=Y+J+D(E(I,J)):IFE(I,J)=0THEN500
460 IFF(I+C(E(I,J))+1,J+D(E(I,J))+1)>1THEN480ELSEM(X+I,Y+J)=2:IFM(A,B)=2THENLOCA
TEX*2+I*2+C(E(I,J))*2-2,Y*2+J*2+D(E(I,J))*2-2:PRINTP$(E(I,J)):M(A,B)=E(I,J)
470 PUTSPRITEI*3+J+2,(0,209):GOTO500
480 IFM(A,B)=1THENTIME=0:VDP(7)=15:SOUND6,12:SOUND7,49:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND
12,20:SOUND13,0:FORK=0TO10:K=TIME:NEXT:VDP(7)=4:H=H-1:GOSUB740
490 LOCATEX*2+I*2+C(E(I,J))*2-2,Y*2+J*2+D(E(I,J))*2-2:PRINTP$(2):PUTSPRITEI*3+J+
2,(0,209):M(X+I,Y+J)=2:M(A,B)=2
500 NEXT:NEXT:IFQ=0THENIFH=0THEN600ELSE270
510 '───── DEAD ──────────────
520 A!=-5
530 TIME=0:W=W+A!:A!=A!+.4:GOSUB730:IFW<192THENFORI=0TO1:I=TIME:NEXT:GOTO530
540 GOSUB770:TIME=0:VDP(7)=8:SOUND6,25:SOUND7,49:SOUND8,16:SOUND12,30:SOUND13,0
550 FORI=0TO6:I=TIME:NEXT:SOUND13,0
560 VDP(7)=4:FORI=0TO2:LOCATE10,I+8:PRINTSPC(12):NEXT:IFUTHENU=U-1:GOSUB740:LOCA
TE13,9:PRINT"BOMBED":GOSUB750:GOSUB770:GOSUB760:GOTO230
570 SOUND12,80:SOUND13,0:LOCATE11,9:PRINT"OVERDOSE..":COLOR,,1
580 PUTSPRITE30,,1:PUTSPRITE31,,15:GOSUB750:GOSUB780:COLOR,,4:GOTO150
590 '───── CLEAR ──────────────
600 FORI=0TO2:LOCATE9,I+7:PRINTSPC(14):NEXT:LOCATE10,8:PRINT"CLEAR LIGHT!"
610 SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND11,22:SOUND12,2:A=0
620 FORI=0TO50:TIME=0:A=AMOD10+1:VDP(7)=VAL("&H"+MID$("F7541689AB",A,1)):SOUND0,
255-A*25:SOUND1,6-I¥10:SOUND13,0:FORJ=0TO4:J=TIME:NEXTJ,I:VDP(7)=4:A=0:A!=0
630 TIME=0:A=A+1:P=PMOD4+1:IFA>30THENA!=A!+.5:W=W-A!
640 GOSUB730:IFW>-16THENFORI=0TO2:I=TIME:NEXT:GOTO630
650 GOSUB770:IFG<ZTHENG=G+1:GOSUB760:H=Z(G):GOSUB740:GOTO230
660 RESTORE1210:GOSUB780:CLS:VDP(1)=VDP(1)XOR1:ONINTERVAL=300GOSUB790
670 VPOKE8209,244:A=5:B=-10:C=109:D=0:E=0:P=3:V=111:W=79:SOUND1,5:SOUND6,28:SOUN
D7,56:SOUND8,16:SOUND12,12:INTERVALON
680 TIME=0:V=V+A:W=W+B:IFV<0ORV>224THENV=-(V>224)*224:A=(RND(1)*7+2)*-SGN(A):P=5
:SOUND7,49:SOUND13,0
690 B=B+1:IFW>CANDB>0THENA=RND(1)*17-8:B=-(RND(1)*9+8):C=RND(1)*50+109:P=3:SOUND
7,56:SOUND0,255-B*-15:SOUND13,0
700 GOSUB730:IFD>16THENINTERVALOFF:IFSTRIG(T)THENGOSUB770:VDP(1)=VDP(1)XOR1:GOTO
150
710 FORI=0TO2:I=TIME:NEXT:GOTO680
720 '───── SUB ──────────────
730 PUTSPRITE0,(V,W),15,P:PUTSPRITE1,(V,W),8,0:RETURN
740 LOCATE7,23:PRINTFNA$(G);:LOCATE17,23:PRINTFNA$(H);:LOCATE26,23:PRINTFNA$(U);
:RETURN
750 IFSTRIG(T)THENRETURNELSE750
760 FORI=1TO11:FORJ=1TO16:LOCATEA(J,I),B(J,I):PRINTP$(1):NEXT:NEXT:RETURN
770 PUTSPRITE0,(0,209):PUTSPRITE1,(0,209):RETURN
780 PUTSPRITE30,(0,209):PUTSPRITE31,(0,209):RETURN
790 READA$:IFD>1ANDD<9THENA$=P$(D-2)+"･･･"+A$:E=2ELSEIFD>9ANDD<14THENA$=A$+"･･･B
UTAX"
800 CLS:LOCATE16-LEN(A$)¥2+E,10-E¥2:PRINTA$:D=D+1:E=0:RETURN
810 '───── EDIT MODE ──────────────
820 GOSUB780:C=0:D=0:DEFUSR=342:A=USR(0)
830 CLS:PRINT"SIGHT (1-"FNA$(Z+1)")";:INPUTD:IFD<1ORD>Z+1THEN830
840 FORI=1TO11:FORJ=1TO16:M(J,I)=S(-D*(D=<Z),J,I):LOCATEJ*2-2,I*2-2:PRINTP$(M(J,
I)):NEXT:NEXT:LOCATE4,22:PRINT"SIGHT "FNA$(D):LOCATE16,22:PRINT"SELECT="P$(C);
850 TIME=0:S=STICK(0)ORSTICK(1)ORSTICK(2):X=X+X(S):Y=Y+Y(S)
860 IFX<0THENX=0ELSEIFX>15THENX=15
870 IFY<0THENY=0ELSEIFY>10THENY=10
```


★BASICマガジンを購入するたび,プログラムの勉学心に火をつける。しかし,まだムズカシ〜。あきらめずガンバリます。(島根県出雲市・野元　誠27歳)……【つぐ美：前向きでいい感じ。その調子でがんばって,プログラム投稿にも挑戦してみてね。編：待ってますよ。】

```
880 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16-1),15,18
890 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)ORSTRIG(2)THENLOCATEX*2,Y*2:PRINTP$(C):M(X+1,Y+1)=C
900 F=T:T=((PEEK(-1045)AND4)=0)ORSTRIG(3)ORSTRIG(4):IFF=0ANDTTHENC=(C+1)MOD7:LOC
ATE23,22:PRINTP$(C);
910 IF(PEEK(-1044)AND128)THENFORI=0TO4:I=TIME:NEXT:GOTO850
920 GOSUB770:CLS:PRINT"WAIT...":A=2000+D*10:A$=FNA$(A¥100)+FNA$(AMOD100)+" DATA
":E=0:FORI=1TO11:FORJ=1TO15STEP2
930 A$=A$+MID$("ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789+-
*/.",M(J,I)*10+M(J+1,I)+1,1)
940 E=E-(M(J,I)=1)-(M(J+1,I)=1)
950 NEXT:NEXT:A$=A$+","+STR$(X*16+Y)+","+STR$(E):CLS:PRINTA$:BEEP:END
960 '——— CHARACTER DATA ————————
970 DATA 768,00FEFEFE00EFEFEF,832,0100030307000F0F,840,808000C0E0E000F0,848,1F00
1F1F3F003F3F,856,F8F800F8FC00FCFC,864,0000D0DDDDDDDDDD,872,00000000C0D0DCDD,880,
DBDBDBDBDBD00000,888,BBB8B08000000000
980 DATA 896,3F3F003F1F1F001F,904,FCFC00FCF800F8F8,912,0F07000703030001,920,F000
E0E0C0008080,928,0000000030B3BBB,936,00000BBBBBBBBBBB,944,DD1D0D0100000000,952,
DBDBDBDBDB0B0000,960,FFFFFFFFFFF8F8F8
990 DATA 968,FFFEFCF8F03030F0,976,F9F9FFFFF0E0C080,984,F0F0F0F000000000,1024,071
F3F3F7160677F,1032,E0F8F8FCC4809830,1040,7F7F7378383C0F06,1048,0010C00000008000
1000 '——— SPRITE DATA ————————
1010 DATA 030F1F3F7F7FFFFFFFFFFFFF7F7F3F1FC0F0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8
1020 DATA 000000000000000000000000000000000000D0B870E8580000000000000000
1030 DATA 000000183068580001000100000000000000000000D87000835B805B5A1A0000
1040 DATA 000000000361C004135552015150500000000000006C380082ACAA04A8A8A000
1050 DATA 00000000001B0E00C1DA01DA5A58000000000000000000000080008000000000000
1060 DATA 00387C6E7E3C41355540404020351501001C3E767E3C82ACAA02020204ACA880
1070 DATA 010100030707000F1F1F001F3F003F3F8080C000E0E0F000F8F8F800FC00FCFC
1080 DATA 0101030007070F001F1F1F003F003F3F0080C0C000E0F0F000F8F8F80000FCFC
1090 DATA 0100030307000F0F1F001F1F3F003F3F808000C0E0E000F0F8F800F8FC00FCFC
1100 DATA 0000D0DBDBDBDBDBD7D7D7D7D7D000000000000080B0B8BB7774704000000000
1110 DATA 0000D0D7D7D7D7D7CECECECECEC000000000000040707477EEECE0C000000000
1120 DATA 0000D0DDDDDDDDDDDBDBDBDBDBD00000000000000C0D0DCDDBBB8B080000000000
1130 DATA 3F3F003F1F001F1F0F00070703000101FCFC00FC00F8F8F800F0E0E000C08080
1140 DATA 3F3F003F001F1F1F000F070700030101FCFC0000F8F8F800F0F0E000C0C08000
1150 DATA 3F3F003F1F1F001F0F07000703030001FCFC00FCF800F8F8F000E0E0C0008080
1160 DATA 00000000010D1DDDEE2E0E0200000000000000BDBDBDBDBDBEBEBEBEBEB0B0000
1170 DATA 00000000020E2EEE77370703000000000000000BEBEBEBEBEB7373737373030000
1180 DATA 00000000030B3BBBDD1D0D01000000000000000BBBBBBBBBBBDBDBDBDBDB0B0000
1190 DATA FFC0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0FFFF0303030303030303030303030303FF
1200 '——— WORD ————————
1210 DATA - CAST -,はねまわってるやつ･･･MOGUE,NAGEKI NO KABE,YOSHIWO (BAKA),FREEBASE,SUPE
R DRILL,GREAT DRILL,ULTRA DRILL,FINAL DRILL,- STAFF -,PRODUCE,PROGRAM
1220 DATA CHARACTER DESIGN,SOUND,NO THANKS･･･R.S.O.,- THANK YOU FOR PLAYING -,-
CONCLUSION -
2000 '——— STAGE DATA ————————
2010 DATA AAAAAAAAAAAAAAAAAAWWWWAAAAWWWWAAAAW4iWAAAAWWWWAAAAWWWWAAAAWMVWAAAAWWWW
AAAAAAAAAAAAAAAAAA,66,2
2020 DATA AAAAAAAAFUAAAAAABXWWWWWUDAeAAAAUACOWWWWUAEMUoCAAACWUWUWACWUUWWVUCWWAeA
WUCgCUXWWAAAAAAAAA,52,3
2030 DATA WUAAAAAWWCWaOWWCWCWWOWWCWDW1XgXCWpaZ3YV+WDW*aqXCWUaXhYUWWUXg01UWWWBqW9
CWWWUWWUWWWWUAAAWW,133,5
2040 DATA t3333334qWWWWWWapWWWWWWarhhhhhhat333333aqWWWWWWWqhhhhhhkqWWWWWWaqhhhhh
haqWWWWWWarhhhhhhk,17,1
2050 DATA AAAAAAAAC0WqaWW8CCWAWXCUCCGW8WUUCCWCUCYUCAAAAACKCCC+WaUUCEUUYaWUCCgWCC
WUEWWWWaAUAAAAAAAA,21,1
2060 DATA AAAAAAAAC+q++++8DXZXYXEUCe0e0+geFXaYaGaUC8geg++8GZaaXaaUC+g8+8+yGGZaaa
aUC+g+0+qKAAAAAAAA,17,1
2070 DATA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAWUAaAAAC+WWWAAACUpWWAAAAWCAZUAAyXWWWUAAOqA8WAAAeepsU
AAAAACWUAAAAAAAAAA,52,3
2080 DATA AUWWCWWACZWWWUCWWWUCCWaWWpWWCqMCWDCWCWW+CAAAAAAA0WWytACUWVgUWWWZWWWAWC
UWCCWWWWWWDCUAYWaV,208,4
2090 DATA +0ZACUEyVWWUXW8WWVC8WUBWUUCC+WWW+qaCABWUAACUWAAAWUyCDWAACyWqCWAAWMWUWW
UyaWWU0WW0ACpAMW+p,117,2
2100 DATA CVyLLKzWKWWBLCWULCWUKWWALKWqC+UBLLCaYWALLLKaYUBLLLCaYWALLKWqC+UBLCWUKW
WAKWWBLCWUCVeLLKfW,133,4
```

《リスト2》『DRILL』のTurboR用変更リスト

```
330 FORI=0TO15:TIME=0:PUTSPRITE2,(A+X(S)*I,B+Y(S)*I):V=V+X(S):W=W+Y(S):GOSUB740:
FORJ=0TO1:J=TIME:NEXTJ,I:LOCATEE*2-2,F*2-2:PRINTP$(M(E,F)):PUTSPRITE2,(0,209):GO
TO270
350 X=X+X(S):Y=Y+Y(S):FORI=0TO15:TIME=0:V=V+X(S):W=W+Y(S):GOSUB740:FORJ=0TO1:J=T
IME:NEXTJ,I:GOTO270
430 FORI=0TO15:TIME=0:FORJ=0TO2:FORK=0TO2:FORL=0TO2:IFE(K,L)THENPUTSPRITEK*3+L+2
,(A+K*16+C(E(K,L))*I,B+L*16+D(E(K,L))*I),7,E(K,L)*3+(IMOD3)-3
440 NEXT:NEXT:J=TIME:NEXTJ,I:SOUND13,0
```

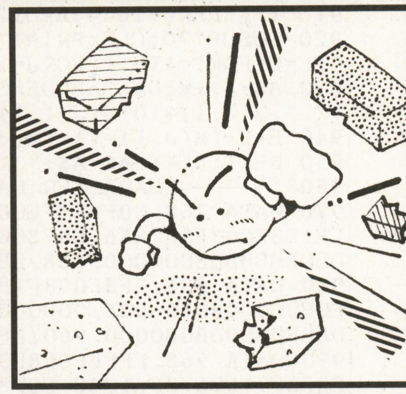
★98歳で21本の歯を残そう！題して「9821運動」。（岩手県岩手郡・**田村倫也14歳**）……【**影**：あれ？歯って全部で何本あるんだっけ？**編**：いきなり聞かれると分かりませんね。鏡見てみましょうか。**影**：私は親知らずが全部生えてるからふつーの人よりは多いぞ。…たぶん。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-BASIC V2モード)用

パワーを調節してボールを操るブロック崩し

X's（エックス）

佐藤　江平(18歳)



内容

ワンキーで行なうブロック崩し(くず)です。

操作方法

ラケットの操作はスペース・キーのみで行ないます。ラケットはつねに動いているので，キーを押して方向転換してください。また，ラケットにはパワーがあり，画面右下にメーターが表示されています。これは，放っておくとたまり，方向転換すると0に戻ります。これが最大のときや，0のときにボールを打ち返すと，特殊ボールを打つことができます。これを駆使して，画面上のブロックをすべて壊すとクリアです。

1面クリアするごとに，残りボールが一つ増えます。残りボールは打ち損なうと減っていき，これがなくなるとゲーム・オーバーで，最初は20個あります。

また，ごくまれにボールがブロックにはさまって下に落ちてこなくなることがありますが，そのときはESCキーでギブアップできます。

《第1表》変数表

M(,)	仮想画面用
MX,MY,XM	ラケットの座標
MHO	ラケットの向き
PW	ラケットのパワー
BX,BY,XY,YB	ボールの座標
BHX,BHY	ボールの向き
BS	ボールの状態
BCH$( )	ボールの表示用
C( )	ブロックの色
NO	ブロックの数
LI	残りボール数
ST	ステージ
P$	ラケットパワー表示用
IN,IP	キー入力用
B,M,BM,M$,A,A$	雑用

ボールの種類

・赤ボール

パワーが最大の状態で打つと，赤ボールになります。このボールはブロックの色にかかわらず，壊しながら飛びます。強力ですが，狙って出すのは難しいです。

・紫ボール

パワーが0のときに打つ，つまり，ボールがラケットに当たる直前で方向転換すると，紫のボールになります。このボールは，スペース・キーを押すことによって，一度だけ左右方向の向きを変えることができます。もちろん，同時にラケットも方向転換します。

狙って出せるので，うまくなるとボールをかなり自由自在に操れるようになります。

CHECKER FLAG

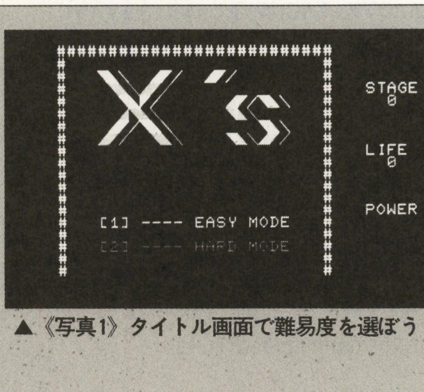
影：ボールの動きを変えられるようにしてあるから，全部ブロックを壊せる仕組みだね。

編：テキストキャラなので，他の機種にも移植しやすそうですね。

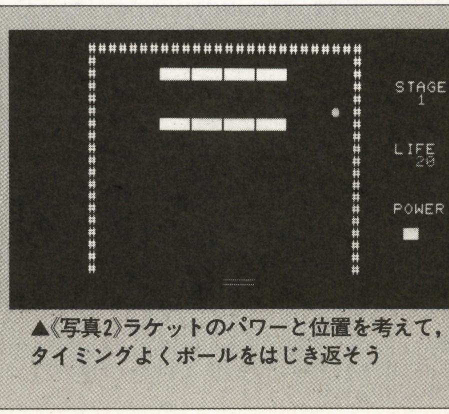
Dr.D：慣れれば完璧にパターンになるじゃろうが，ゲーム的にはシビアじゃのぉ。あと，ボールが引っかかったかどうかはY座標を監視しておけばいい。

苦労した点

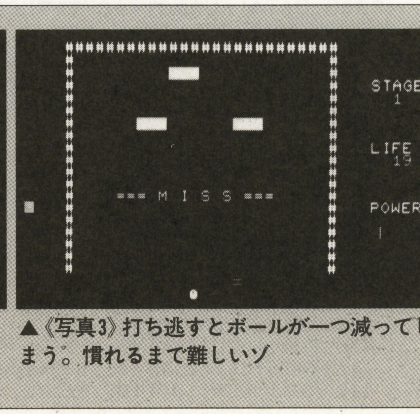
壁の色がボールの動きに合わせて変換してしまうのを防ぐことです。ボールの表示のところで変わったことをしていますが，それによって防いでいます。なぜ壁の色が変わるのかわからなくて，かなり大変でした。実は，今もあまりわかっていません。もっと簡単に防ぐ方法があったら教えてください。



▲《写真1》タイトル画面で難易度を選ぼう



▲《写真2》ラケットのパワーと位置を考えて，タイミングよくボールをはじき返そう



▲《写真3》打ち逃すとボールが一つ減ってしまう。慣れるまで難しいゾ

★家が火事になって88・うんず・V-うんずが焼失…。が，新たに化け物パソコン購入！(山口県吉敷郡・大人小人22歳)……【つぐ美：火事?! パソコンどころの騒ぎじゃないじゃない。大丈夫だったの？影：でもこの化け物パソコンって…PenⅡ300が504MHzで動いてるって…。】

```
1000 '==============================================
1010 '============== X's   by K.Sato =============
1020 '==============================================
1030 '
1040 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CLS 3:NEW CMD
1050 DIM M(33,25),BCH$(3),C(3):CMD PLAY "L25"
1060 GOSUB *SHO
1070 '
1080 GOSUB *TITLE:GOSUB *STAGE
1090 '
1100 GOSUB *MM:GOSUB *BM:GOTO 1100
1110 '
1120 '
1130 *MM
1140 IN=INP(9):IF IN=127 THEN *MISS
1150 IF IN<>191 THEN IP=0
1160 IF IP=0 AND IN=191 THEN IP=1:PW=0:GOSUB *WP:MHO=-MHO:IF BS=3 THEN BHX=-BHX:
BS=1:RETURN ELSE RETURN
1170 PW=PW+1:GOSUB *WP
1180 XM=MX+MHO
1190 IF XM<2 THEN XM=29:GOTO 1230
1200 IF XM>29 THEN XM=2:GOTO 1230
1210         LOCATE MX+1-MHO,MY:PRINT " ":M(MX+1-MHO,MY)=0
1220 COLOR 4:LOCATE XM+1+MHO,MY:PRINT "=":M(XM+1+MHO,MY)=4:MX=XM:RETURN
1230         LOCATE MX,MY:PRINT "   ":M(MX,MY)=0:M(MX+1,MY)=0:M(MX+2,MY)=0
1240 COLOR 4:LOCATE XM,MY:PRINT "===":M(XM,MY)=4:M(XM+1,MY)=4:M(XM+2,MY)=4
1250 MX=XM:RETURN
1260 '
1270 *BM
1280 XB=BX+BHX:IF M(XB,BY)<>0 THEN BHX=-BHX:X=XB:Y=BY:B=1:GOSUB *BB:GOTO 1280
1290 YB=BY+BHY:IF M(BX,YB)<>0 THEN BHY=-BHY:X=BX:Y=YB:B=2:GOSUB *BB:GOTO 1290
1300 IF M(XB,YB)<>0 THEN BHX=-BHX:BHY=-BHY:X=XB:Y=YB:B=3:GOSUB *BB:GOTO 1280
1310 COLOR 5:BM=(BX+1) MOD 3:LOCATE BX-BM,BY:PRINT "   "
1320 COLOR BS:BM=(XB+1) MOD 3:LOCATE XB-BM,YB:PRINT BCH$(BM):BX=XB:BY=YB
1330 IF BY>21 THEN RETURN *MISS ELSE RETURN
1340 '
1350 *BB
1360 M=M(X,Y):ON M+(BS-1)*4 GOTO 1380,1390,1370,1420,1400,1400,1370,1420,1380,13
90,1370,1420
1370 CMD PLAY "@19E":RETURN
1380 CMD PLAY "@60CE":M=0:M$="   ":NO=NO-1:GOTO 1440
1390 CMD PLAY "@60CE":M=1:M$="███":GOTO 1440
1400 CMD PLAY "@18E":M=0:M$="   ":NO=NO-1
1410 BHX=BHX*((B<>2)*2+1):BHY=BHY*((B>1)*2+1):GOTO 1440
1420 CMD PLAY "@19E":IF PW<2 THEN BS=3:RETURN
1430 IF PW=>13 THEN BS=2:RETURN ELSE BS=1:RETURN
1440 X=((X+1)¥3)*3:COLOR 6:LOCATE X-1,Y:PRINT M$
1450 M(X-1,Y)=M:M(X,Y)=M:M(X+1,Y)=M:IF NO<1 THEN RETURN *CL ELSE RETURN
1460 '
1470 *WP
1480 IF PW>12 THEN COLOR 6:LOCATE 34,17:PRINT "MAX":RETURN
1490 COLOR 6:LOCATE 34,17:PRINT MID$(P$,PW*3+1,3):RETURN
1500 '
1510 *CL
1520 ST=ST+1:IF ST>6 THEN *ALLCL
1530              COLOR 6:LOCATE 8,14:PRINT "=== C L E A R ==="
1540 FOR I=0 TO 1500:NEXT I:LOCATE 8,14:PRINT "                 "
1550 M(MX,MY)=0:M(MX+1,MY)=0:M(MX+2,MY)=0:LI=LI+1
1560 LOCATE BX,BY:PRINT " ":LOCATE MX,MY:PRINT "   ":GOTO *STAGE
1570 '
1580 *MISS
1590 IF LI<1 THEN *OV
1600              COLOR 6:LOCATE 8,14:PRINT " === M I S S === "
1610 FOR I=0 TO 1500:NEXT I:LOCATE 8,14:PRINT "                 "
1620 LI=LI-1:GOSUB *GAMEN
1630 M(MX,MY)=0:M(MX+1,MY)=0:M(MX+2,MY)=0
1640 LOCATE BX,BY:PRINT " ":LOCATE MX,MY:PRINT "   ":GOSUB 2080:GOTO 1090
1650 '
1660 *OV
1670 COLOR 6:LOCATE 7, 8:PRINT "==================="
1680 COLOR 7:LOCATE 7, 9:PRINT "  G A M E  O V E R "
1690 COLOR 6:LOCATE 7,10:PRINT "==================="
1700 COLOR 6:LOCATE 8,14:PRINT "=== PUSH SPACE ===":WHILE INP(9)<>191:WEND
1710 GOSUB *TITLE:GOSUB *STAGE:GOTO 1090
```


★影さんのマジックボックスで，「影さん」とつく意味は存在するのだろうか。(岐阜市・**渡邉栄彦14歳**)……【**影**：ひどいなー。マジックボックスのハガキは，この私が選んでいるのだから意味はありまくり。**つぐ美**：てきとーに選んで載せてるだけじゃないの？**影**：失礼な！】

```
1720 '
1730 *ALLCL
1740 COLOR 6:LOCATE 7, 8:PRINT "===================="
1750 COLOR 7:LOCATE 7, 9:PRINT "  A L L  C L E A R  "
1760 COLOR 6:LOCATE 7,10:PRINT "===================="
1770 COLOR 6:LOCATE 8,14:PRINT "=== PUSH SPACE ===":WHILE INP(9)<>191:WEND
1780 GOSUB *TITLE:GOSUB *STAGE:GOTO 1090
1790 '
1800 *TITLE
1810 CLS 3:LI=0:ST=0:GOSUB *GAMEN
1820 COLOR 5:LOCATE 8, 4:PRINT "◥◣\ ◢◤/ ◢◤/      "
1830 COLOR 1:LOCATE 8, 5:PRINT " ◥◣\◢◤/          "
1840 COLOR 5:LOCATE 8, 6:PRINT "  ◥◣◤/      ◢◤/^◥◣\"
1850 COLOR 1:LOCATE 8, 7:PRINT "  ◢◤◥◣\     ◥◣\   "
1860 COLOR 5:LOCATE 8, 8:PRINT " ◢◤/^◥◣\      ◥◣\"
1870 COLOR 1:LOCATE 8, 9:PRINT "◢◤/  ◥◣\   ◥◣\◢◤/"
1880 COLOR 6:LOCATE 8,16:PRINT "[1] ---- EASY MODE"
1890 COLOR 2:LOCATE 8,18:PRINT "[2] ---- HARD MODE"
1900 IF INP(0)=253 OR INP(6)=253 THEN LI=20:RESTORE 2230:GOTO 1920
1910 IF INP(0)=251 OR INP(6)=251 THEN LI=20:RESTORE 2350 ELSE 1900
1920 ST=1:RETURN
1930 '
1940 *GAMEN
1950 FOR X=4 TO 29:COLOR 5:LOCATE X,2:PRINT "#":M(X,2)=3:NEXT X
1960 FOR X=4 TO 29 STEP 25:FOR Y=3 TO 20
1970 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT "#":M(X,Y)=3:NEXT Y,X
1980 COLOR 5:LOCATE 33, 5:PRINT "STAGE":COLOR 6:LOCATE 34,6:PRINT ST
1990 COLOR 5:LOCATE 33,10:PRINT "LIFE" :COLOR 6:LOCATE 34,11:PRINT LI
2000 COLOR 5:LOCATE 33,15:PRINT "POWER":RETURN
2010 '
2020 *STAGE
2030 READ NO:GX=0:GY=0
2040 FOR Y=3 TO 18:LOCATE 5,Y:PRINT SPACE$(24):NEXT Y:GOSUB *GAMEN
2050 FOR Y=3 TO 12:READ A$:FOR X=1 TO 8:A=VAL(MID$(A$,X,1))
2060 COLOR C(A):LOCATE 3*X+2,Y:PRINT MID$(CH$,A*3+1,3)
2070 FOR I=2 TO 4:M(3*X+I,Y)=A:NEXT I,X,Y
2080 BX=16:BY=20:BHX=1:BHY=-1:COLOR 1:LOCATE BX,BY:PRINT "●"
2090 MX=15:MY=21:MHO=1:IP=1:BS=1:COLOR 4:LOCATE MX,MY:PRINT "══"
2100 M(MX,MY)=4:M(MX+1,MY)=4:M(MX+2,MY)=4
2110 COLOR 6:LOCATE 8,14:PRINT "=== PUSH SPACE ===":WHILE INP(9)<>191:WEND
2120         LOCATE 8,14:PRINT "                  ":RETURN
2130 '
2140 *SHO
2150 FOR I=0 TO 3:READ C(I):NEXT I
2160 CH$="   █████████###"
2170 BCH$(0)="●  ":BCH$(1)=" ● ":BCH$(2)="  ●"
2180 P$="   | ▌ ▌ ■ ■ ■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■■":RETURN
2190 ' "    .  @  -  L  ,;  ,^  ,P ,,  ,,;,,^,,P"
2200 '
2210 DATA 5,6,3,5
2220 '
2230 DATA 8 ,00000000,00111100,00000000,00000000,00000000
2240 DATA    00111100,00000000,00000000,00000000,00000000:'1
2250 DATA 36,00000000,00000000,02222220,02111120,02122120
2260 DATA    02122120,02111120,02222223,00000000,00000000:'2
2270 DATA 30,11311311,22122122,11211211,22122122,00300300
2280 DATA    00000000,00000000,00000000,00000000,00000000:'3
2290 DATA 22,00000000,22222222,11111111,00000000,00000000
2300 DATA    00111100,00100100,33300333,00000000,00000000:'4
2310 DATA 32,11022011,22011022,11022011,22011022,00000000
2320 DATA    00000000,00022000,00200200,02000020,20000002:'5
2330 DATA 20,00000000,00000000,00311300,00311300,00311300
2340 DATA    00311300,03111130,03111130,03111130,00333300:'6
2350 DATA 40,11111111,22222222,11111111,22222222,00100100
2360 DATA    00100100,00100100,00000000,00000000,33322333:'1
2370 DATA 26,11133111,22233222,11133222,22233111,00033000
2380 DATA    00033000,00033000,31333313,00000000,00000000:'2
2390 DATA 56,11111111,00000000,22222222,00000000,11111111
2400 DATA    22222222,00000000,22222222,22222222,22222222:'3
2410 DATA 54,11311311,11311311,11311311,11311311,11311311
2420 DATA    11311311,11311311,11311311,11311311,00000000:'4
2430 DATA 9 ,00020000,02000200,33333300,00002000,00200020
2440 DATA    00333333,00020000,02000200,33333330,00000000:'5
2450 DATA 60,32323232,22222222,22222222,23232323,22222222
2460 DATA    22222222,32323232,22222222,22222222,03030303:'6
```

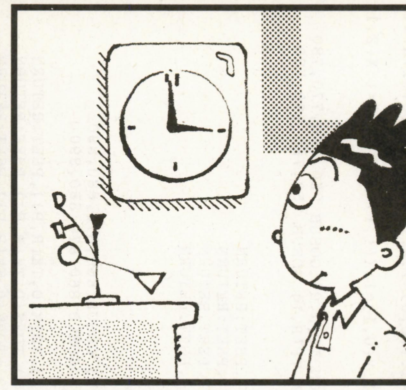

★そういえば,プログラム・コーナーとその他のコーナー両方常連の人っていないですね(狙うか!?)。(大阪府河内長野市・**よっち16歳**)……
【影:プログラム投稿とそれ以外の時,PNが違うって人も。その辺よく把握してないので,いないとは言い切れなかったりする…。】

PC-9801シリーズ(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用

時刻を合わせて時計を消していこう

CLOCK(クロック)パズル

梶原　寿樹(26歳)



内　容

時計の時刻を進めたり，時計を回転させたりして，同じ時刻を三つ以上隣接させて消す落ちものパズルです。

2PLAYでゲームをして時計を消したとき，相手はある一定時間，操作不能になります。

操作方法

まずはじめに，何人でPLAYするか決めます。それぞれのKEY操作は次のとおりです。

1 PLAYER

4→左へ移動
6→右へ移動
2→下へ移動
ロ→回転
メ→時刻変更

2 PLAYER

D→左へ移動
G→右へ移動
V→下へ移動
S→回転
A→時刻変更

赤色，青色，緑色の時計は，「時刻変更」でそれぞれ2時間，3時間，4時間ずつ進みます。白色の時計は動きません。

プログラムについて

このプログラムは，約2年前に作った，あるプログラムを少しいじって作ったプログラムです。

今はWindowsプログラムに慣れたので，いじること事体大変でした。リストが長いので，がんばって打ち込んでください。

このプログラムは，WIDTH 40,25を使っているので，ファンクション・キーの[F7]を押してリターン・キーで画面を消し，字の大きさも元の大きさに戻るようにしています。リストを打ち込むときに活用してください。

《第1表》変数表

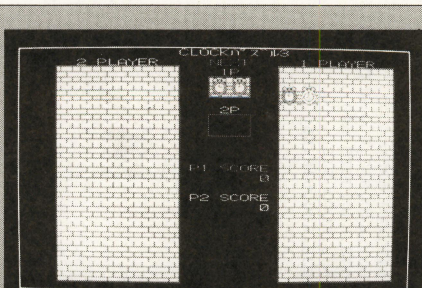
TP( )	時計の種類
TM( )	時刻ナンバー
TK( )	時計のキャラクターのナンバー
MP( )	時刻ナンバー格納
TGMP( )	時計の種類格納
TKP( )	時計のキャラクターナンバー格納
MPT( )	時刻判定用ナンバー格納
MPT2( )	時計を消すナンバー格納
P	PLAYER変数

CHECKER FLAG

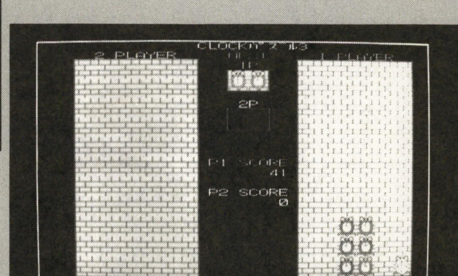
影：これはなかなかおもしろいなぁ。どの時刻に合わせるか決めておいて，どんどん消していくのがいいのかな。

編：ただ，その時刻が見にくいのが残念ですね。針を少し太くしたほうがいいと思います。

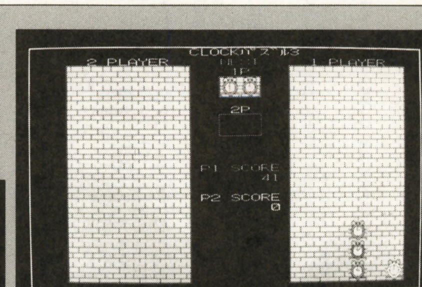
Dr.D：あと，もう少し動作が機敏だといいのぅ。できればコンピュータと対戦できるようにもしてほしい。



▲《写真1》時計を「同じ時刻」にして消していく落ちものパズル



▲《写真2》たとえば，こんな感じに12時の時計に積むと……



▲《写真3》消えました！　同じ色じゃないところがポイント

★プログラム700行打つ→VBは行番号がいらないことに気づく→パソ破→私だけ(しかも学校の)？(大分市・Clark15歳)……【**編**：700行打つまで気づかない君もなかなか…。**影**：最後のパソ破は男らしく好感が持てるなぁ。同志と呼んであげよう。**編**：どのへんが男らしい…？】

『CLOCKパズル』のプログラム・リスト

```
10 'TOTO
20 KEY 7,"WIDTH 80:CLS 3"
30 SCREEN 3:CLS 3:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,24,0,1:DEFINT A-Z
40 GOSUB 3020:CLS 2
50 LOCATE 10,8:PRINT "[Speed Check !!]"
60 TM=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):IF TM>55 THEN LOCATE 10,10:PRINT "Wait a moment !!":G
OTO 60
70 TM2=TM+1:TM3=TM+2:SS=0
80 TM=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):IF TM=TM2 THEN 90 ELSE 80
90 SS=SS+1
100 TM=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):IF TM=TM3 THEN 110 ELSE 90
110 SUP=INT(SS/30):XP=15:XS(0)=27:XS(1)=6:XP(0)=11:XP(1)=0
120 CLS 3
130 DIM MP(7,12,1),TGMP(6,11,1),MPT(7,12,1),MPT2(6,11,1),TKP(6,11,1)
140 DIM X(3,1),Y(3,1),X1(1,1),Y1(1,1),TP(4,1),TM(4,1),TK(4,1)
150 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
160 COLOR 4:LOCATE 10,10:PRINT "[1]... 1 PLAY"
170 COLOR 2:LOCATE 10,12:PRINT "[2]... 2 PLAY"
180 I$=INKEY$:I=VAL(I$)
190 ON I GOTO 210,210
200 GOTO 180
210 PLY=I
220 CLS:LINE(0,0)-(639,399),5,B:LINE(1,1)-(638,398),5,B:PAINT(1,1),5
230     LINE(62,30)-(257,385),4,B:LINE(302,48)-(369,83),4,B
240     LINE(414,30)-(609,385),4,B:LINE(302,112)-(369,147),4,B
250 LOCATE 19,1:PRINT "NEXT"
260 COLOR 4:LOCATE 20,2:PRINT "1P"
270 COLOR 3:LOCATE 20,6:PRINT "2P"
280 COLOR 6:LOCATE 16,0:PRINT "CLOCKﾊﾟｽﾞﾙ3"
290 COLOR 4:LOCATE 28,1:PRINT "1 PLAYER"
300 COLOR 3:LOCATE  6,1:PRINT "2 PLAYER"
310 FOR Y=1 TO 11:FOR X=2 TO 7:PUT@(X*32,Y*32),KE%,PSET:NEXT X,Y
320 FOR Y=1 TO 11:FOR X=13 TO 18:PUT@(X*32,Y*32),KE%,PSET:NEXT X,Y
330 COU(0)=0:COU(1)=0:SC(0)=0:SC(1)=0:GOVER=0:PG=1
340 SS2(0)=30:SS2(1)=30:COU2(0)=0:COU2(1)=0:KANA(0)=0:KANA(1)=0
350 FOR R=0 TO 3:FOR S=0 TO 1:TP(R,S)=0:TK(R,S)=0:TM(R,S)=0:NEXT S,R
360 KZ=INT(RND(8)*32767+1):NO(0)=KZ:NO(1)=KZ
370 FOR R=0 TO 1:P=0:GOSUB 450:ON PLY GOTO 390
380             P=1:GOSUB 450
390 PH(R)=1:NEXT R
400 IF GOVER=1 THEN 2860
410 IF PH(0)=0 THEN 430
420 FOR R=2 TO 3:P=0:GOSUB 450:NEXT R:COU2(0)=COU2(0)+1
430 IF PH(1)=0 AND PLY=2 THEN 680
440 FOR R=2 TO 3:P=1:GOSUB 450:NEXT R:COU2(1)=COU2(1)+1:GOTO 680
450 RANDOMIZE NO(P):W=INT(RND(1)*7+1)
460 TP(R,P)=1-(W>1)-(W>2)-(W>3)+(W>4)+(W>5)+(W>6)
470 NO(P)=NO(P)+1:IF NO(P)>32767 THEN NO(P)=0
480 ON TP(R,P) GOSUB 560,570,580,590
490 ON TP(R,P) GOTO 500,510,520,530
500 ON TB GOSUB 600,610,630,640,650,670:GOTO 540
510 ON TB GOSUB 600,620,640,660:GOTO 540
520 ON TB GOSUB 600,630,650:GOTO 540
530 ON TB GOSUB 600,610,620,630,640,650,660,670
540 TK(R,P)=TB-1
550 RETURN
560 UG(R,P)=1:TB=INT(RND(1)*6+1):RETURN
570 UG(R,P)=1:TB=INT(RND(1)*4+1):RETURN
580 UG(R,P)=1:TB=INT(RND(1)*3+1):RETURN
590 UG(R,P)=2:TB=INT(RND(1)*8+1):RETURN
600 TM(R,P)=1:RETURN :'0
610 TM(R,P)=2:RETURN :'2
620 TM(R,P)=3:RETURN :'3
630 TM(R,P)=4:RETURN :'4
640 TM(R,P)=5:RETURN :'6
650 TM(R,P)=6:RETURN :'8
660 TM(R,P)=7:RETURN :'9
670 TM(R,P)=8:RETURN :'10
680 IF PH(0)=1             THEN X(0,0)=1:Y(0,0)=1:X(1,0)=2:Y(1,0)=1:X(2,0)=304:X(
3,0)=336:Y2(0)=50:KAI(0)=1
690 IF PH(1)=1 AND PLY=2 THEN X(0,1)=1:Y(0,1)=1:X(1,1)=2:Y(1,1)=1:X(2,1)=304:X(3
,1)=336:Y2(1)=114:KAI(1)=1
700 FOR R=2 TO 3
710   IF PH(0)=1             THEN P=0:ON TP(R,0) GOSUB 750,760,770,780
720   IF PH(1)=1 AND PLY=2 THEN P=1:ON TP(R,1) GOSUB 750,760,770,780
730 NEXT R:PH(0)=0:PH(1)=0
740 GOTO 790
750 PUT@(X(R,P),Y2(P)),TO1%(0,TK(R,P)),PSET:RETURN
760 PUT@(X(R,P),Y2(P)),TO2%(0,TK(R,P)),PSET:RETURN
770 PUT@(X(R,P),Y2(P)),TO3%(0,TK(R,P)),PSET:RETURN
780 PUT@(X(R,P),Y2(P)),TO4%(0,TK(R,P)),PSET:RETURN
790 IF PT(0)<>1 THEN P=0:GOSUB 820
800 IF PT(1)<>1 THEN P=1:GOSUB 820
810 GOTO 900
820 FOR R=0 TO 1
830   IF P=0             THEN ON TP(R,0) GOSUB 860,870,880,890
840   IF P=1 AND PLY=2 THEN ON TP(R,1) GOSUB 860,870,880,890
850 NEXT R:RETURN
860 PUT@((X(R,P)+XP(P)+1)*32,Y(R,P)*32),TO1%(0,TK(R,P)),PSET:RETURN
870 PUT@((X(R,P)+XP(P)+1)*32,Y(R,P)*32),TO2%(0,TK(R,P)),PSET:RETURN
880 PUT@((X(R,P)+XP(P)+1)*32,Y(R,P)*32),TO3%(0,TK(R,P)),PSET:RETURN
890 PUT@((X(R,P)+XP(P)+1)*32,Y(R,P)*32),TO4%(0,TK(R,P)),PSET:RETURN
900 IF KANA(0)>0 THEN FOR R=0 TO 1:PUT@((X(R,0)+XP(0)+1)*32,Y(R,0)*32),UK%,XOR:N
EXT R
910 IF KANA(1)>0 AND PLY=2 THEN FOR R=0 TO 1:PUT@((X(R,1)+XP(1)+1)*32,Y(R,1)*32)
,UK%,XOR:NEXT R
920 IF HP3=1 THEN RETURN
930 COLOR 4:LOCATE 17,12:PRINT "P1 SCORE"
940         IF SC(0)>32000 THEN SC(0)=0
950         LOCATE 20,13:PRINT USING"#####";SC(0)
960 COLOR 3:LOCATE 17,15:PRINT "P2 SCORE"
970         IF SC(1)>32000 THEN SC(1)=0
980         LOCATE 20,16:PRINT USING"#####";SC(1)
990 IF COU2(0)>35 THEN SS2(0)=SS2(0)-5:COU2(0)=0
1000 IF COU2(1)>35 THEN SS2(1)=SS2(1)-5:COU2(1)=0
1010 IF SS2(0)<=5 THEN SS2(0)=30
1020 IF SS2(1)<=5 THEN SS2(1)=30
1030 FOR T2=1 TO 3:FOR T=0 TO SS:NEXT T,T2
1040 X1(0,0)=X(0,0):Y1(0,0)=Y(0,0):X1(1,0)=X(1,0):Y1(1,0)=Y(1,0):PH(0)=0
1050 X1(0,1)=X(0,1):Y1(0,1)=Y(0,1):X1(1,1)=X(1,1):Y1(1,1)=Y(1,1):PH(1)=0
1060 COU(0)=COU(0)+1
1070 IF PLY=2 THEN COU(1)=COU(1)+1
1080 PPP=0
1090 IF COU(0)>SUP*SS2(0) THEN COU(0)=0:SC(0)=SC(0)-1:P=0:PPP=1:GOSUB 1240
1100 IF COU(1)>SUP*SS2(1) AND PLY=2 THEN COU(1)=0:SC(1)=SC(1)-1:P=1:PPP=1:GOSUB
1240
1110 IF PPP=1 THEN PPP=0:GOTO 1300
1120 ON -(PG=1 AND PLY=2 AND KANA(1)=0) GOTO 1180
1130 IP1=INP(&HE0):IP2=INP(&HE7):IP3=INP(&HE7):HP1(0)=0:HP2(0)=0:P=0:PG=1
1140 ON -(PLY=2 AND KANA(0)>0) GOTO 1060
1150 ON -(IP1=239) GOTO 1220:ON -(IP1=191) GOTO 1230:ON -(IP1=251) GOTO 1250
1160 ON -(IP2=127 AND Y(1,0)>=2) GOTO 1270:ON -(IP3=191) GOTO 1280
1170 GOTO 1060
1180 IP4=INP(&HE2):IP5=INP(&HE4):HP1(1)=0:HP2(1)=0:P=1:PG=2
1190 ON -(IP4=239) GOTO 1220:ON -(IP4=127) GOTO 1230:ON -(IP5=191) GOTO 1250
1200 ON -(IP5=247 AND Y(1,1)>=2) GOTO 1270:ON -(IP4=253) GOTO 1290
1210 GOTO 1060
1220 COU(P)=COU(P)+SS/300*SS2(P):HT=-1:GOTO 1330
1230 COU(P)=COU(P)+SS/300*SS2(P):HT=+1:GOTO 1330
1240 IF KANA(P)>0 THEN KANA(P)=KANA(P)-1
1250 COU(P)=COU(P)+SS/300*SS2(P):SC(P)=SC(P)+1:GOSUB 1370
1260 IF PPP=1 THEN RETURN ELSE GOTO 1300
1270 COU(P)=COU(P)+SS/200*SS2(P):GOTO 1420
1280 GOSUB 1890:GOTO 790
1290 GOSUB 1890:GOTO 790
1300 IF HP4=1 THEN HP4=0:GOTO 400
1310 GOTO 790
1320 '************* LEFT & RIGHT ***************************
1330 BEEP 1:FOR R=0 TO SS/10:NEXT R:BEEP 0
```

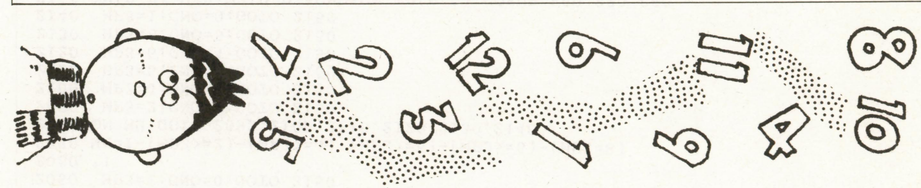
★私はドーナツはOF(オールドファッション)が好きです。影さんは？(神奈川県横浜市・**早川真人16歳**)……【**影**：フレンチクルーラーのクリーム入り。**つぐ美**：に・似合わない…。**影**：なにー！人が何を好きになろうとかってじゃないか!!**つぐ美**：だって…(苦笑)！ねぇ。】

```
1340 FOR R=0 TO 1:X(R,P)=X(R,P)+HT:NEXT R
1350 GOSUB 1540:GOSUB 1780:GOTO 790
1360 '*************   DOWN   ***************************
1370 BEEP 1:FOR R=0 TO SS/10:NEXT R:BEEP 0
1380 FOR R=0 TO 1:Y(R,P)=Y(R,P)+1:NEXT R:GOSUB 1600
1390 IF HP2(P)=1 THEN HP4=1:GOTO 1800
1400 GOSUB 1780:RETURN
1410 '**************** KAITEN **************************
1420 BEEP:KAI(P)=KAI(P)+1:IF KAI(P)>4 THEN KAI(P)=1
1430 XX1=X(1,P):YY2=Y(1,P)
1440 ON KAI(P) GOSUB 1490,1500,1510,1520
1450 GOSUB 1540:GOSUB 1600
1460 ON -(HP1(P)=0 AND HP2(P)=0) GOSUB 1780
1470 IF HP1(P)=1 OR HP2(P)=1 THEN KAI(P)=KAI(P)-1:IF KAI(P)<1 THEN KAI(P)=4
1480 GOTO 790
1490 X(1,P)=X(1,P)+1:Y(1,P)=Y(1,P)-1:RETURN
1500 X(1,P)=X(1,P)-1:Y(1,P)=Y(1,P)-1:RETURN
1510 X(1,P)=X(1,P)-1:Y(1,P)=Y(1,P)+1:RETURN
1520 X(1,P)=X(1,P)+1:Y(1,P)=Y(1,P)+1:RETURN
1530 '******************  HANTEI1  ****************************
1540 FOR R=0 TO 1
1550   IF X(R,P)<1 OR X(R,P)>6 OR MP(X(R,P),Y(R,P),P)<>0 THEN HP1(P)=1
1560 NEXT R
1570 ON -(HP1(P)=1) GOSUB 1760
1580 RETURN
1590 '******************  HANTEI2  ****************************
1600 HY(0,P)=0:HY(1,P)=0
1610 FOR R=0 TO 1
1620   IF Y(R,P)>11 OR MP(X(R,P),Y(R,P),P)<>0 THEN HY(R,P)=1:HP2(P)=1
1630 NEXT R
1640 IF HP2(P)=1 AND (MP(1,1,P)<>0 OR MP(2,1,P)<>0) THEN GOVER=1:PO=P
1650 IF HP2(P)=1 THEN GOSUB 1760:GOTO 1680
1660 RETURN
1670 '****************** ONE DOEN ************************
1680 ON -(HY(0,P)=1 AND HY(1,P)=1) GOTO 1660
1690   IF HY(0,P)=0 AND HY(1,P)=1 THEN RP=0:MP(X(1,P),Y(1,P),P)=TM(1,P)
1700   IF HY(0,P)=1 AND HY(1,P)=0 THEN RP=1:MP(X(0,P),Y(0,P),P)=TM(0,P)
1710 Y1(RP,P)=Y(RP,P):Y(RP,P)=Y(RP,P)+1:HP3=1
1720   IF Y(RP,P)>11 OR MP(X(RP,P),Y(RP,P),P)<>0 THEN HP3=0:Y(RP,P)=Y1(RP,P):MP(
X(RP,P),Y(RP,P),P)=TM(RP,P):BEEP:GOTO 1660
1730 PP=1+(P=1):PT(PP)=1
1740 GOSUB 1780:GOSUB 790:PT(PP)=0:GOTO 1710
1750 '******************  MODOSU   ****************************
1760 FOR R=0 TO 1:X(R,P)=X1(R,P):Y(R,P)=Y1(R,P):NEXT R:RETURN
1770 '******************  KES      ****************************
1780 FOR R=0 TO 1:PUT@((X1(R,P)+XP(P)+1)*32,Y1(R,P)*32),KE%,PSET:NEXT R:RETURN
1790 '******************  NEXT     ****************************
1800 GOSUB 820
1810 FOR R=0 TO 1
1820 MP(X(R,P),Y(R,P),P)=TM(R,P):TGMP(X(R,P),Y(R,P),P)=TP(R,P)
1830 TKP(X(R,P),Y(R,P),P)=TK(R,P)
1840 NEXT R
1850 TP(0,P)=TP(2,P):TP(1,P)=TP(3,P):TK(0,P)=TK(2,P):TK(1,P)=TK(3,P)
1860 TM(0,P)=TM(2,P):TM(1,P)=TM(3,P)
1870 LENSA=0:GOSUB 2190:HP2(P)=0:PH(P)=1:RETURN
1880 '****************** TOKEI UGOKU *********************
1890 FOR R=0 TO 1
1900 TG=TP(R,P):MP2=TM(R,P)
1910 IF TG=4 THEN 2160
1920 ON TG GOTO 2070,2000,1940
1930 ' 3
1940 MM=1-(MP2>=4)-(MP2=6)
1950 ON MM GOTO 1960,1970,1980
1960  MP3=4:CNO=1:GOTO 2150
1970  MP3=6:CNO=2:GOTO 2150
1980  MP3=1:CNO=0:GOTO 2150
1990 ' 2
2000 MM=1-(MP2>=3)-(MP2>=5)-(MP2=7)
2010 ON MM GOTO 2020,2030,2040,2050
2020  MP3=3:CNO=1:GOTO 2150
2030  MP3=5:CNO=2:GOTO 2150
2040  MP3=7:CNO=3:GOTO 2150
2050  MP3=1:CNO=0:GOTO 2150
2060 '1
2070 MM=1-(MP2>=2)-(MP2>=4)-(MP2>=5)-(MP2>=6)-(MP2=8)
2080 ON MM GOTO 2090,2100,2110,2120,2130,2140
2090  MP3=2:CNO=1:GOTO 2150
2100  MP3=4:CNO=2:GOTO 2150
2110  MP3=5:CNO=3:GOTO 2150
2120  MP3=6:CNO=4:GOTO 2150
2130  MP3=8:CNO=5:GOTO 2150
2140  MP3=1:CNO=0:GOTO 2150
2150 TM(R,P)=MP3:TK(R,P)=CNO:ON TP(R,P) GOSUB 860,870,880
2160 NEXT R:COU(P)=COU(P)+SS/300*SS2(P)
2170 RETURN
2180 '****************** HANTEI 3 *********************
2190 HNT=0:FOR YY=11 TO 1 STEP -1:FOR XX=1 TO 6
2200 MPT2(XX,YY,P)=0:NEXT XX,YY
2210 FOR TIM=1 TO 8:FOR YY=12 TO 1 STEP -1:FOR XX=1 TO 7
2220 MPT(XX,YY,P)=0:NEXT XX,YY
2230 NO=1:FOR YY=11 TO 1 STEP -1
2240 FOR XX=1 TO 6
2250 IF MP(XX,YY,P)=TIM THEN MPT(XX,YY,P)=NO:NO=NO+1
2260 NEXT XX,YY:NO2=NO-1
2270 FOR YY=11 TO 1 STEP -1
2280 X3=1:X4=6:ST=1:FOR R=1 TO 2
2290 FOR XX=X3 TO X4 STEP ST
2300 MT1=MP(XX,YY,P):MT2=MP(XX-1,YY,P):MT3=MP(XX+1,YY,P)
2310 MT4=MP(XX,YY-1,P):MT5=MP(XX,YY+1,P)
2320 MU1=MPT(XX,YY,P):MU2=MPT(XX-1,YY,P):MU3=MPT(XX+1,YY,P)
2330 MU4=MPT(XX,YY-1,P):MU5=MPT(XX,YY+1,P)
2340 ON -(MT1=MT2) GOTO 2350:GOTO 2360
2350   ON -(MU1>MU2) GOTO 2360:MPT(XX-1,YY,P)=MPT(XX,YY,P)
2360 ON -(MT1=MT3) GOTO 2370:GOTO 2380
2370   ON -(MU1>MU3) GOTO 2380:MPT(XX+1,YY,P)=MPT(XX,YY,P)
2380 ON -(MT1=MT4) GOTO 2390:GOTO 2400
2390   ON -(MU1>MU4) GOTO 2400:MPT(XX,YY-1,P)=MPT(XX,YY,P)
2400 ON -(MT1=MT5) GOTO 2410:GOTO 2420
2410   ON -(MU1>MU5) GOTO 2420:MPT(XX,YY+1,P)=MPT(XX,YY,P)
2420 NEXT XX:X3=6:X4=1:ST=-1:NEXT R:NEXT YY
2430 ON -(NO2=0) GOTO 2530
2440 FOR RNO=1 TO NO2:RT=0:RTK=0:FOR YY=11 TO 1 STEP -1:FOR XX=1 TO 6
2450   IF MPT(XX,YY,P)=RNO THEN RT=RT+1
2460   IF RT>=3 THEN RTK=RNO
2470 NEXT XX,YY
2480 ON -(RTK=0) GOTO 2520
2490 FOR YY=11 TO 1 STEP -1:FOR XX=1 TO 6
2500   IF MPT(XX,YY,P)=RTK THEN MPT2(XX,YY,P)=888:HNT=1
2510 NEXT XX,YY
2520 NEXT RNO
2530 NEXT TIM
2540 ON -(HNT<>0) GOTO 2600
2550 IF LENSA>=2 THEN COLOR 3:LOCATE XS(P),8:PRINT LENSA;"ﾚﾝｻ!!" ELSE 2580
2560 BEEP:BEEP:FOR T1=1 TO 15:FOR T=0 TO SS:NEXT T,T1
2570 LOCATE XS(P),8:PRINT SPACE$(8)
2580 GOSUB 2980:LENSA=0:RETURN
2590 '**************** KES 2 ***********************:
2600 FOR YY=11 TO 1 STEP -1:FOR XX=1 TO 6
2610   IF MPT2(XX,YY,P)=888 THEN PUT@((XX+XP(P)+1)*32,YY*32),KS%,XOR
2620 NEXT XX,YY:BEEP:BEEP:BEEP
2630 BEEP:FOR R=1 TO 10:FOR T=0 TO SS:NEXT T,R:BEEP
2640 FOR YY=11 TO 1 STEP -1:FOR XX=1 TO 6
2650   IF MPT2(XX,YY,P)=888 THEN PUT@((XX+XP(P)+1)*32,YY*32),KE%,PSET:MP(XX,YY,P
)=0:TGMP(XX,YY,P)=0
2660 NEXT XX,YY
2670 '**************** RACK *******************************************
2680 FOR YY=2 TO 11:FOR XX=1 TO 6
2690 IF MP(XX,YY,P)<>0 THEN 2740
2700 FOR YY2=YY TO 2 STEP -1
2710 MP(XX,YY2,P)=MP(XX,YY2-1,P):TGMP(XX,YY2,P)=TGMP(XX,YY2-1,P)
2720 TKP(XX,YY2,P)=TKP(XX,YY2-1,P)
2730 MP(XX,YY2-1,P)=0:TGMP(XX,YY2-1,P)=0:TKP(XX,YY2-1,P)=0:NEXT YY2
```

★222号記念もやる？(大阪府枚方市・**松江祐輔17歳**)……【**影**：この私が覚えていたらOFの中だけでこっそりと…やる？…うーん，でも具体的に何をすればいいのやら…。郵便番号が222の人を募集するとか…って横浜の人か？限られすぎてつまらないし…なんかないかな？】

```
2740 NEXT XX,YY
2750 FOR YY=1 TO 11:FOR XX=1 TO 6
2760 IF MP(XX,YY,P)=0 THEN 2820 ELSE TK=TKP(XX,YY,P)
2770 ON TGMP(XX,YY,P) GOTO 2810,2800,2790
2780  PUT@((XX+XP(P)+1)*32,YY*32),TO4%(0,TK),PSET:GOTO 2830
2790  PUT@((XX+XP(P)+1)*32,YY*32),TO3%(0,TK),PSET:GOTO 2830
2800  PUT@((XX+XP(P)+1)*32,YY*32),TO2%(0,TK),PSET:GOTO 2830
2810  PUT@((XX+XP(P)+1)*32,YY*32),TO1%(0,TK),PSET:GOTO 2830
2820  PUT@((XX+XP(P)+1)*32,YY*32),KE%,PSET
2830 NEXT XX,YY
2840 LENSA=LENSA+1:SC(P)=SC(P)+10:GOTO 2190
2850 '***************  GAME OVER  ********************************
2860 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN I$=""
2870 C=1
2880 COLOR C
2890 IF PO=0 AND PLY<>1 THEN LOCATE 7,11:PRINT "WIN !!":LOCATE 29,11:PRINT "LOSE
!!"
2900 IF PO=1 AND PLY<>1 THEN LOCATE 7,11:PRINT "LOSE!!":LOCATE 29,11:PRINT "WIN
!!"
2910 LOCATE 16,6:PRINT "GAME OVER!!"
2920 LOCATE 15,8:PRINT "HIT SPACE KEY"
2930 IF INKEY$=" " THEN 2960
2940 C=C+1:IF C>7 THEN C=1
2950 GOTO 2880
2960 ERASE MP,TGMP,MPT,MPT2,TKP,X,Y,X1,Y1,TP,TK,TM
2970 GOTO 120
2980 '***************  KANASHIBARI  ******************************
2990 KANA(1+(P=1))=LENSA*3
3000 RETURN
3010 '***************  CHR MAKE  *********************************
3020 SCREEN 3:CLS 3
3030 'TOKEI
3040 DATA 0020,0020,1FFC,3FF8,0000,0000,1FFC,3FF8,0FFC,3FF0
3050 DATA E001,8007,EFFD,BFF7,04F8,1F20,F003,C00F,F4FB,DF2F
3060 DATA 03F8,1FC0,F303,C0CF,F0FB,DF0F,03F8,1FC0,F303,C0CF
3070 DATA F0FB,DF0F,00F8,1F00,F303,C0C7,F0FB,DF07,00F8,1F00
3080 DATA 7F03,C0FE,70FB,DF0E,00FC,3F00,3F00,00FC,00FC,3F00
3090 DATA 0000,0000,FC00,003F,0000,0000,02FC,3F40,F201,804F
3100 DATA 02FC,3F40,0EFC,3FF0,CE01,80F3,0EFC,3FF0,3EF8,1FFC
3110 DATA BE03,C0FD,3EF8,1FFC,3EF8,1FFC,BE03,C0FD,3EF8,1FFC
3120 DATA 7A30,0CDE,7E07,E0FE,7A30,0CDE,70C0,038E,7AC7,E3DE
3130 DATA 7000,008E,FAF0,0FDF,FEFE,7FFF,FA00,00DF,7EF0,0FFE
3140 DATA 7EFE,7FFE,7E00,00FE,7FF0,0FFE,7FFE,7FFE,7F00,00FE
3150 DATA FFF0,0FFF,FFFE,7FFF,FF00,00FF,7FC0,03FE,7FC7,E3FE
3160 DATA 7F00,00FE,7F30,0CFE,7F07,E0FE,7F30,0CFE,3CF8,1F3C
3170 DATA BF03,C0FD,3CF8,1F3C,3BF8,1FDC,BF03,C0FD,3BF8,1FDC
3180 DATA 0FFC,3FF0,CF01,80F3,0FFC,3FF0,02FC,3F40,F201,804F
3190 DATA 02FC,3F40,0000,0000,FC00,003F,0000,0000,00FF,FF00
3200 DATA 3F00,00FC,00FF,FF00,0080,0100,0F00,00F0,0080,0100
3210 DATA 0080,0120,F33F,FCCF,F0BF,FD2F,0180,0140,FC3F,FC1F
3220 DATA FDBF,FD5F,0180,0140,FC3F,FC1F,FDBF,FD5F,01C0,0340
3230 DATA FC1F,F81F,FDDF,FB5F,0000,0000,0000,0000,0000,0000
3240 DIM TO1%(199,5),TO2%(199,3),TO3%(199,2),TO4%(199,7)
3250 'AKA 0
3260 FOR I=0 TO 199:READ A$:TO1%(I,0)=VAL("&H"+A$):NEXT I
3270 PUT@(0,0),TO1%(0,0),PSET
3280 ' 2,4,6,8,10
3290 XX=40:FOR R=1 TO 5
3300 PUT@(400,0),TO1%(0,0),PSET
3310 ON R GOSUB 3760,3780,3790,3800,3820
3320 GET@(400,0)-(431,31),TO1%(0,R)
3330 PUT@(XX,0),TO1%(0,R),PSET
3340 XX=XX+40:NEXT R
3350 'AO 0
3360 FOR Y=0 TO 31:FOR X=0 TO 31
3370 PO=POINT(X,Y):IF PO=2 THEN PO=1
3380 PSET(X,40+Y),PO
3390 NEXT X:NEXT Y
3400 GET@(0,40)-(31,71),TO2%(0,0)
3410 ' 3,6,9
3420 XX=40:FOR R=1 TO 3
```

```
3430 PUT@(400,0),TO2%(0,0),PSET
3440 ON R GOSUB 3770,3790,3810
3450 GET@(400,0)-(431,31),TO2%(0,R)
3460 PUT@(XX,40),TO2%(0,R),PSET
3470 XX=XX+40:NEXT R
3480 'MIDORI 0
3490 YY=80:FOR Y=0 TO 31:FOR X=0 TO 31
3500 PO=POINT(X,Y):IF PO=2 THEN PO=4
3510 PSET(X,YY),PO
3520 NEXT X:YY=YY+1:NEXT Y
3530 GET@(0,80)-(31,111),TO3%(0,0)
3540 ' 4,8
3550 XX=40:FOR R=1 TO 2
3560 PUT@(400,0),TO3%(0,0),PSET
3570 ON R GOSUB 3780,3800
3580 GET@(400,0)-(431,31),TO3%(0,R)
3590 PUT@(XX,80),TO3%(0,R),PSET
3600 XX=XX+40:NEXT R
3610 'SHIRO 0
3620 YY=120:FOR Y=0 TO 31:FOR X=0 TO 31
3630 PO=POINT(X,Y):IF PO=2 THEN PO=7
3640 PSET(X,YY),PO
3650 NEXT X:YY=YY+1:NEXT Y
3660 GET@(0,120)-(31,151),TO4%(0,0)
3670 ' 2,3,4,6,8,9,10
3680 XX=40:FOR R=1 TO 7
3690 PUT@(400,0),TO4%(0,0),PSET
3700 ON R GOSUB 3760,3770,3780,3790,3800,3810,3820
3710 GET@(400,0)-(431,31),TO4%(0,R)
3720 PUT@(XX,120),TO4%(0,R),PSET
3730 XX=XX+40:NEXT R
3740 GOTO 3840
3750 '-------------- HARI ------------------------------
3760 LINE(416,16)-(420,12),0:RETURN        :'2
3770 LINE(416,16)-(420,16),0:RETURN        :'3
3780 LINE(416,16)-(420,19),0:RETURN        :'4
3790 LINE(415,16)-(415,21),0:RETURN        :'6
3800 LINE(415,16)-(411,19),0:RETURN        :'8
3810 LINE(415,16)-(411,16),0:RETURN        :'9
3820 LINE(415,16)-(411,12),0:RETURN        :'10
3830 '/////////////   BLOCK  ///////////////////////////
3840 LINE(0,350)-(31,381),5,BF
3850 LINE(0,358)-(31,358),0
3860 LINE(0,367)-(31,367),0
3870 LINE(0,375)-(31,375),0
3880 LINE(6,350)-(6,358),0:LINE(25,350)-(25,358),0
3890 LINE(6,367)-(6,375),0:LINE(25,367)-(25,375),0
3900 LINE(16,358)-(16,367),0:LINE(16,375)-(16,381),0
3910 DIM KE%(199):GET@(0,350)-(31,381),KE%
3920 '////////////  ?  //////////////
3930 DIM KS%(199):LINE(40,350)-(71,381),7,BF:GET@(40,350)-(71,381),KS%
3940 DIM UK%(199):CIRCLE(92,364),3,7,,,,F
3950 CIRCLE(99,364),3,7,,,,F:GET@(80,350)-(111,381),UK%
3960 RETURN
```

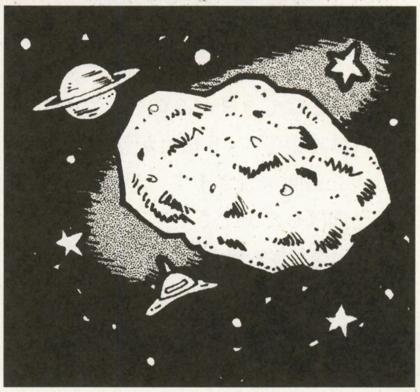


★CMMは高価すぎて買えません。どうすればいいのでしょうか。(神奈川県相模原市・**西村太一15歳**)……【**編**：中学生ですか…ちょっと高いですかね。**影**：やっぱ，学校の図書館に入れてもらうとかいう他力本願な(？)作戦が…あれ，中3？。**編**：高校に入ったらバイト代で…。】

PC-9801シリーズ(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用

小惑星の向こうの敵を見つけて撃破せよ

MA(エム エー)ザ・ハイドスナイパー



まるでばらん(37歳)

ストーリー

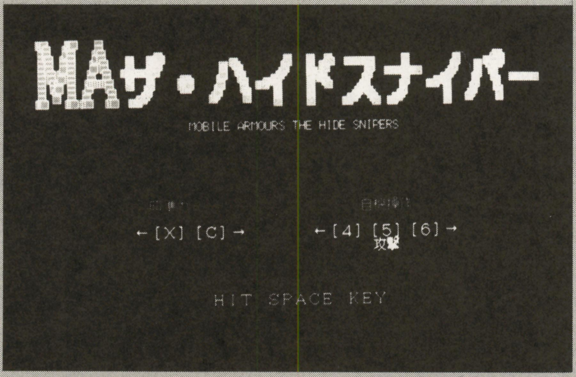
「こんなところに隠れてやがったのか。レーダーにも映らないわけだ」

わたしは操縦桿(そうじゅうかん)を強く握りしめてひとりつぶやいた。やつらは銀河系規模のテロ組織のメンバーである。わたしの星の新型MA(高機動兵器)を盗みだし,この小惑星群空間地帯を本拠にし,これまで活動していたらしい。われらもこのMAで応戦するしかないのだが,ただ気になるのは,小惑星群空間の戦闘だけを念頭において,やつらは盗み出したMAに改良を加え,幹部がそれに乗り込んでいるといううわさがあることである。もともとこのMAは,小惑星群地域専用に作られたものではないのだ。はたして,やつらの改良型MAと,われらのMAは互角に戦えるのか。なんとなく,この戦いは厳しいものになりそうな気がする……。

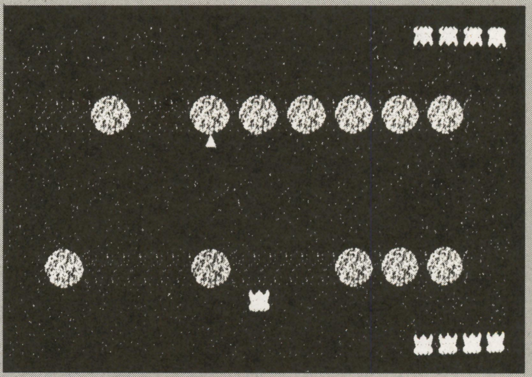
遊びかた

コンピュータとの対戦型シューティングです。向かい合った敵味方の前に小惑星が浮遊していて,その後ろに入ると相手にはこちらの姿が見えなくなります。ただ,ビーム砲は小惑星を貫通するので,相手の姿は見えなくても,撃ったときに相手がそこにいれば撃破できます。しかし,もし外すと,一定時間弾が撃てなくなるばかりか,小惑星の後ろに隠れても姿が見えてしまうという無能力状態になります。お互いにそのときが狙い目なので,相手がその状態になったら落ち着いて狙ってください。また,時どき流星が飛んできますが,これは小惑星を破壊するだけで,キャラに当たってもミスにはなりません。

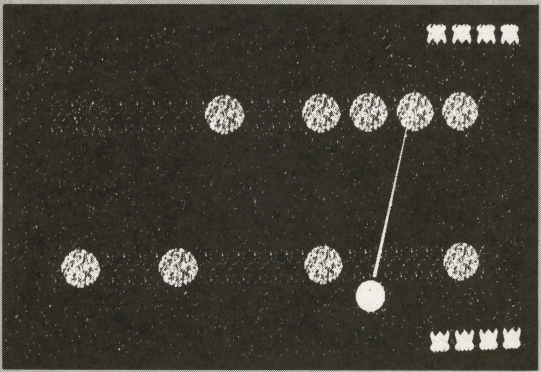
キャラはテンキーの[4]で左,[6]で右に動き,[5]でビーム砲を撃ちます。照準のポインタはそれと独立していて,[X]で左,[C]で右に動きます。テンキーでうまく小惑星の後ろに隠れることを考えてく



▲《写真1》照準と自機の動きが別々なのを覚えておこう



◀《写真2》小惑星の後ろに隠れた敵を,貫通するビームで破壊せよ!



◀《写真3》やられた! 動き回りつつ落ち着いて狙っていこう

★親が,現役で大学に合格したら新しくパソコンを買ってくれる約束をした。ということで4月号はニューマシン特集に決定(笑)。(福島県会津若松市・まひろう18歳)……【影:過去2年のデータによると4月号はパソコン特集になる確率が高いらしい。まずは合格しなさい。】

ださい。

コンピュータは，一瞬前のプレイヤーの場所に乱数を足した位置に撃ってくるので，なるべく動き回っていたほうが当たりにくくなります。撃たれてしまうと避けることはできませんので，コツとしてこれは重要です。5機目が幹部ですが，その後も裏面が続きます。がんばってスコアを伸ばしてください。

動きが速すぎる場合は，1220行の「WA」にプラスする値を増やしてください。

★参考にしたもの

・PC-9801 BASIC リファレンスマニュアルと過去のベーマガ



評…あと勉強もできればカンペキだな！（影）

《第1表》変数表

R(,)…………	小惑星の座標
X( ),O( ) ……	居場所と前の居場所
V( ) …………	姿が見えているかどうか
Q( ) …………	小惑星の数の判定用
LS( ) …………	敵機を落とした数
A~() ………	攻撃に関する変数
M~ …………	流星に関する変数
DR…………	小惑星の動く方向
TR…………	プレイヤーのキー感知用
DA…………	幹部の特殊弾の有無
LP,TN,その他 …………	ループ用

CHECKER FLAG

編：キャラや設定がなかなか凝っていますね。

Dr.D：画面はきれいじゃのぉ。ただ，もうちょっと動きをよくしてほしい。アクション・ゲームで，キー反応が悪いのは致命的じゃ。

影：このアルゴリズムだと，コンピュータはこっちが小惑星の後ろにいても関係ないんじゃないかな？

『MAザ・ハイドスナイパー』のプログラム・リスト

```
10 GOTO *SS
20 *AS'-----------------------------------------------小惑星の動き
30 ON ST*-(LP=0)+1 GOTO 90,40
40 GOSUB *QI:DR=SGN(INT(RND*5)-2):ON DR+1 GOTO 90,60
50 FOR I=0 TO 1:R(I,10)=-(INT(RND*(4-Q(I)*2))>0):NEXT:GOTO 70
60 FOR I=0 TO 1:R(I, 0)=-(INT(RND*(4-Q(I)*2))>0):NEXT
70 FOR I=1-(DR=1)*8 TO 9+(DR=1)*8 STEP -DR:FOR J=0 TO 1
80 R(J,I)=R(J,I-DR):NEXT J,I
90 LP=LP-19-(LP=0)*57:LC=-(LP=0)*5
100 FOR N=-(DR=1)*10 TO 10+(DR=1)*10 STEP -DR-(DR=0):FOR M=0 TO 1
110 ON -(R(M,N)=0)*-(N MOD 10>0) GOTO 170:ON -(DR=0)-(LC>0) GOTO 120,170
120 ON -(-DR*((N=0)-(N=10))=1) GOTO 170:ON -(-DR*((N=1)-(N=9))=1) GOTO 150
130 ON -(-DR*((N=0)-(N=10))-(LP=38)=-1) GOTO 150:ON -(DR=0) GOTO 150
140 PUT@(N*57-(LP+19)*DR+16,M*184+86),B%(0,0),PSET
150 ON -(N MOD 10=0) GOTO 170:ON -(-DR*((N=1)-(N=9))-(LP>0)=2) GOTO 170
160 PUT@(N*57-LP*DR+16,M*184+86),B%(0,1),PSET
170 GOSUB 200:ON ST GOSUB *MV:ON HT GOTO *AT
180 NEXT M,N:ST=1:LC=LC+(LC>0):ON -(LC=0) GOTO *AS:DR=0:GOTO 100
190 '-----------------------------------------------流星飛来
200 ON SGN(M-(N MOD 2=1)) GOTO 290:MC=MC-(MC>0)+(MC=23)*24:ON -(MC>0) GOTO 250
210 ON -(LC=5)*(M=0)*(N=(4+(DR=1)*6))+1 GOTO 290,220
220 GOSUB *QI:ON -(INT(RND*(3-Q(0)-Q(1)))>0) GOTO 290:MC=1
230 MY=INT(RND*2):ON -(Q(0)=Q(1)) GOTO 240:MY=-(Q(0)>Q(1))
240 MY=MY*387:MH=1+(MY>0)*2:MT=INT(RND*9)+1:MX=INT(RND*9)+1:DS=(MT*57-MX*57)¥24
250 FOR I=2+(VM=MC) TO 1 STEP -1
260 ON (I=2)*(MC=1)+(I=1)*(MC=23) GOTO 280
270 PUT@(MX*57+DS*(MC-I)+33,MY+(MC-I)*12*MH),T%(0,1)
280 NEXT:VM=0:ON -(MC=23) GOSUB *DA
290 RETURN
300 *MV'-----------------------------------------------プレイヤーの動き
310 TR=(M=0)*(N=(10+(DR=1)*10)):ON TR GOTO 320:TN=1:GOTO 340
320 TN=-(TN=0):O(TN)=X(TN):AC(TN)=AC(TN)+(AC(TN)>0):AT(TN)=-(AC(TN)>0)
330 ON -(TN=0) GOTO 420
340 IO=INP(&HE0):I2=INP(&HE2):I5=INP(&HE5)
350 ON -(TR=0) GOTO 360:ON -(AC(1)>0)-(AC(1)>1) GOTO 390,400
360 ON -(INSTR("159207223",MID$(STR$(IO),2,3 ))=0) GOTO 370:GOSUB *AT:GOTO 620
370 ON (TR=0)*(M>0 OR N<>(10+(DR=1)*10))-(TR=0)*AT(1) GOTO 620,620
380 A(1)=A(1)+(I5=254)*-(A(1)>1)-(I2=247)*-(A(1)<9):T(1)=A(1)
390 TV=1+(AC(1)=1):GOSUB *TA:ON -(TR=0) GOTO 620
400 X(1)=X(1)+SGN((IO=239)-(IO=191)):GOTO 520
410 '-----------------------------------------------コンピュータの動き
420 FOR J=1 TO 8:RL=INT(RND*3)-1:ON AT(0) GOTO 500
430 IF -(X(0)+J*RL<1)-(X(0)+J*RL>9) THEN RL=-RL:GOTO 450
440 IF R(0,X(0)+J*RL)=0 THEN RL=-RL:GOTO 450 ELSE 460
450 NEXT
460 ON SGN(-(LC MOD 2=0)-(C(0)=2)-(INT(RND*LV)>0)) GOTO 500:ON -(LV>2) GOTO 480
470 ON -(MC>0) GOTO 480:DA=1:A(TN)=INT(RND*8)+1:MT=A(TN):MH=1:GOSUB *AT
480 ON (AT(1)=0)*(R(1,X(1))=1) GOTO 500
490 A(0)=O(1)+RL:A(0)=A(0)-(A(0)=0)+(A(0)=10):GOSUB *AT:GOTO 620
500 X(0)=X(0)+RL
510 '-----------------------------------------------キャラの描画
520 IF (X(TN)<1)-(X(TN)>9) THEN X(TN)=O(TN)
530 FOR J=0 TO 57 STEP 19:FOR L=0 TO 1+(J MOD 57=0)
540 W1=(WA¥8)*-(L=1)-1:GOSUB *WT
550 ON V(TN)*-(J>0) GOSUB 630:ON -(J<57) GOTO 580
560 C(TN)=AT(TN)*2+TN:IF C(TN)-2=TN THEN V(TN)=0:GOTO 600
570 GOSUB 630:ON TN+1 GOTO 580,590
580 ON TN GOTO 600:ON V(TN)+1 GOTO 600,610
590 C(1)=-(V(1)=0)*4+1
600 PUT@(O(TN)*57+J*(X(TN)-O(TN))+26,TN*265+54),C%(0,C(TN)+(C(TN)=0)*(LV=2)*4)
610 NEXT L,J:ON TN+1 GOTO 320,620
620 RETURN
630 V(TN)=SGN(R(TN,X(TN))*-(ABS(LP*DR+10)<57)-(R(TN,X(TN))+R(TN,X(TN)+DR)=2))
640 RETURN
650 *ST '-----------------------------------------------ステージごとの初期設定
660 CLS 3:FOR I=1 TO 1500:PSET(RND*639,RND*399),5:NEXT
670 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 9
680 FOR K=0 TO 1:PUT@(J*56+K*28+6,I*184+86),B%(0,0),PSET:NEXT
690 R(I,J)=-(INT(RND*5)>0):ON -(J<6+LS(-(I=0))) GOTO 710
700 PUT@((J+10)*32,I*375),C%(0,I+(I=0)*(J+DE/5>8)*4),PSET
710 NEXT J,I:LV=10-((DE/5)+LS(1))*2:LV=LV-(LV<2)*ABS(LV-2)
720 FOR I=0 TO 1:X(I)=INT(RND*9)+1
730 R(I,X(I))=1:O(I)=X(I):C(I)=I:A(I)=X(I):T(I)=X(1)
740 PUT@(X(I)*57+26,I*265+54),C%(0,I+(I=0)*(LV=2)*4):NEXT
750 T(0)=X(1):TV=0:GOSUB *TA:ST=0:TR=0:LP=38:GOTO *AS
760 *AT'-----------------------------------------------攻撃があった場合の処理
770 ON DA GOTO 790:ON HT GOTO 830:ON AT(TN) GOTO 930:AT(TN)=1
780 AC(TN)=WA¥50:HT=-(A(TN)=X(-(TN=0)))
790 ON -(MC=0)-(MC=23) GOTO 810
800 PUT@(MX*57+DS*(MC-1)+33,MY+(MC-1)*12*MH),T%(0,1):VM=MC+1
810 ON AT(1)*-(TN=0) GOTO 820:TV=0:GOSUB *TA
820 I=1:BM=1:GOSUB *BM:ON HT+1 GOTO 860,930
830 I=I+1
840 PUT@(A(TN)*57+16,-(TN=0)*265+43),B%(0,2       ),PSET
850 PUT@(A(TN)*57+26,-(TN=0)*265+53),C%(0,-(TN=0)),PRESET:ON -(I=3) GOTO 870
860 W0=7+HT*2:W1=WA:GOSUB *WT:BM=0:GOSUB *BM:ON HT+1 GOTO 920,830
870 FOR I=0 TO 22:BEEP 1:W1=WA:GOSUB *WT
880 CIRCLE(A(TN)*57+38,-(TN=0)*265+65),I,6,,,,F,2:BEEP 0:NEXT
890 W0=4:W1=WA:GOSUB *WT:LS(TN)=LS(TN)+HT
900 FOR I=0 TO 1:AC(I)=0:AT(I)=0:C(I)=I:V(I)=0:NEXT
910 HT=0:MC=0:ON -(LS(TN)=5)+1 GOTO *ST,*EN
```


★スキャナを手に入れました。イラスト投稿はビットマップでもOKですか？（新潟県西蒲原郡・**チャセラ17歳**）……【**影**：そりゃもう，BMPだろうがPSDだろうが，はがきと同比率にプリントアウトしてあれば全然OK。あんまり薄い紙に印刷するのはやめてね。私からのお・ね・が・い♥】

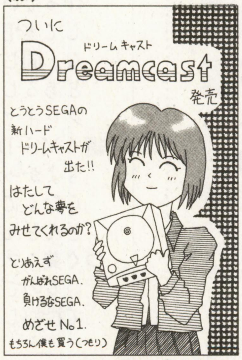
```
920 ON DA GOSUB *DA:DA=0:ON AT(1) GOTO 930:GOSUB *TA
930 RETURN
940 *EN'----------------------------------------------エンディング
950 W0=15:W1=WA:GOSUB *WT:DE=DE+LS(1):ON -(LS(0)<5) GOTO 980
960 CLS 2:FOR I=3 TO 6:FOR J=1 TO 100:PSET(RND*639,RND*399),I-(I>3):NEXT J,I
970 COLOR 4:LOCATE 30,11:PRINT "G A M E   O V E R";:GOTO 990
980 COLOR 7:LOCATE 23,11:PRINT "C O N G R A T U L A T I O N S ! ! ";
990 COLOR 2:LOCATE 32,13:PRINT AKCNV$(STR$(DE));"機  撃破";
1000 COLOR 6:LOCATE 28,22:PRINT "H I T   S P A C E   K E Y";
1010 WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:ON -(LS(0)=5) GOTO *SS:LS(0)=0:LS(1)=0:GOTO *ST
1020 '----------------------------------------------その他のサブ
1030 *WT:FOR T=0 TO W0:FOR T1=0 TO W1:BEEP BM:NEXT:BEEP 0:NEXT:W0=0:RETURN
1040 *TA:FOR T=0 TO TV:PUT@(T(T)*57+33,133),T%(0,0):T(0)=T(1):NEXT:RETURN
1050 *QI
1060 FOR I=0 TO 1:QC=0:FOR J=1 TO 9
1070 QC=QC-(R(I,J)=1):ON -(J<9) GOTO 1080:Q(I)=SGN(QC-(INT(RND*3)+5))
1080 NEXT J,I:RETURN
1090 *BM
1100 C=(2+TN*4+DA)*BM:FOR B1=0 TO 4
1110 LINE(X(TN)*57+38,-(TN=1)*238+80)-(A(TN)*57+38-B1+2,-(TN=0)*258+70-DA*32),C
1120 NEXT:RETURN
1130 *DA
1140 ON -(R(-(MH=1),MT)=0) GOTO 1170:FOR I=3 TO 0 STEP -3
1150 PUT@(MT*57-LP*DR+16,-(MH=1)*184+86),B%(0,I),PSET
1160 W0=1:W1=WA:GOSUB *WT:NEXT:R(-(MH=1),MT)=0
1170 RETURN
1180 *SS'--------------------------------------------初期設定，データ読み込み
1190 CLS 3:CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0:WIDTH 80,25:COLOR ,,,,0
1200 DIM R(1,10),AT(1),AC(1),X(1),O(1),A(1),C(1),Q(1),T(1),V(1),LS(1)
1210 DIM C%(151,5),B%(406,3),T%(40,1)
1220 T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WEND:T$=TIME$:WHILE T$=TIME$:WA=WA+1:WEND
1230 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2))+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1240 SCREEN ,,,0:GOSUB *TI:SCREEN ,,1,1
1250 '
1260 FOR I=0 TO 5:RESTORE 1590:JV=-(I MOD 2=1):Y=JV*24
1270 FOR J=1+JV*3 TO 4-JV*3 STEP 1-JV*2:READ A$:FOR K=1 TO 42:FOR L=1 TO 2
1280 ON -((K-1) MOD 7>0) GOTO 1290:X=VAL(MID$(A$,K,1))-2:Y=Y+1-JV*2:K=K+1
1290 A=ASC(MID$(A$,K,1))-48:C=VAL(MID$(STR$(A),L-(A>0),1))
1300 C=C-(C=4)*((I MOD 2=1)+(I=2)-(I=3)*2-(I=5)*4)
1310 C=C+(C=2)*((I MOD 2=1)*2+(I=4)*5+(I=5))
1320 X=X+2:LINE(X,Y)-STEP(1,0),C:NEXT L,K,J
1330 GET@(0,0)-(24,24),C%(0,I):CLS 2
1340 ON -(I>1)-(I=5) GOTO 1380,1420:ON I GOTO 1360
1350 LINE(1,12)-(6,0):LINE-STEP(5,12):LINE-STEP(-10,0):PAINT(6,6),2,7
1360 ON -(I=0) GOTO 1370:CIRCLE(6,6),6,5,,,,F,6
1370 GET@(0,0)-(12,12),T%(0,I):CLS 2
1380 ON -(I>3) GOTO 1420:ON -(I MOD 3=0) GOTO 1400
1390 CIRCLE(22,22),22+(I=2)*5,5-(I>1),,,,F,1-(I=2)*6-(I>2)
1400 FOR J=0 TO 60-(I=1)*1500:PSET(RND*44,RND*44),5+(I=1)*5+(I>1)*2:NEXT
1410 GET@(0,0)-(44,44),B%(0,I):CLS 2
1420 NEXT
1430 SCREEN ,,0,1:CLS 3:GOTO *ST
1440 *TI'--------------------------------------------タイトル
1450 A$="234D234125362126254F252425492539254A25242551215D"
1460 FOR I=0 TO 11:PUT@(I*17,0),KANJI(VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4))):NEXT
1470 FOR I=0 TO 200:FOR J=0 TO 15:ON -(POINT(I,J)=0) GOTO 1490
1480 LINE(2*8+I*3,40-(I>31)*22+J*(6+(I>31)*2))-STEP(10,10),6,BF,2-(I>31)*2
1490 NEXT J,I
1500 LINE(0,0)-STEP(200,14),0,BF:SCREEN ,,,1
1510 COLOR 5:LOCATE 25, 9:PRINT "MOBILE ARMOURS THE HIDE SNIPERS";
1520 COLOR 4:LOCATE 19,15:PRINT "照準カーソル"+SPACE$(19)+"自機操作";:COLOR 7
1530 LOCATE 17,17:PRINT "← [ X ] [ C ] →"+SPACE$(10)+"← [ 4 ] [ 5 ] [ 6 ] →";
1540 LOCATE 52,18:PRINT "攻撃";
1550 COLOR 6:LOCATE 28,22:PRINT "H I T   S P A C E   K E Y";
1560 WHILE INP(&HE9)<>191:WEND
1570 COLOR 2:LOCATE 28,22:PRINT "  P L E A S E   W A I T  ";:RETURN
1580 '-----0------1------2------3------4------5------データ
1590 DATA "00XD.,01,.XZ,01¥.ZZ,X0¥.ZHD¥0p.ZHD¥0pFZHJ¥"
1600 DATA "0pnZHJ¥1pnFFJX0,n.DFX1.F..F01,)DK,00,)*1vX"
1610 DATA "0,)*1vX0,)*1vX1¥)*),X1pXZX¥X1pX_X¥X1pZ).¥X"
1620 DATA "0p1Kx,¥0r0Kx0p0r0HZ0p0p0.D0p1X0.00X1X0.00X"
```


評…え？休みだっただけよ？（つぐ美）



by　加藤義啓

評…ソフトがもう少し出たら…（影）



by　BLUE HAWK

評…ううむ…なつかしいのぅ（Dr.D）



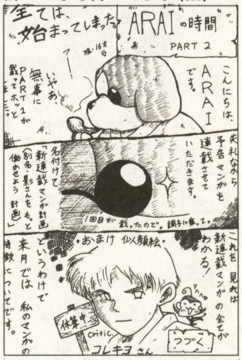
by　リーチ一発

評…とりあえず，載りましたよ！（編）



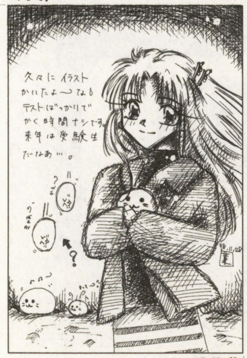
by　亜未川千砂

評…つぎも待ってます（編）



by　ARAI

評…あぁぷにぷにかわいい♥（つぐ美）



by　香菜薫

評…うーむ，見事な（影）



by　ともこざる（酒弱い）

評…PNは何て読むんだ？（影）



by　椰宮刑揶

評…どっちもっどっち？…（つぐ美）



by　Dragon-Half

評…大歓迎です（編）



by　いんど猫

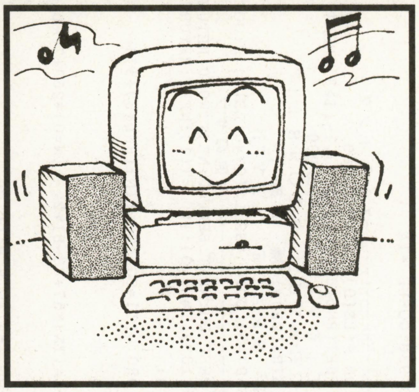
★ついにHDDが残り3Mを切っちまいました。そこで今号のHDD増設記事，すごいタイミングでございまする。ありがたや。（福岡県北九州市・野津　章22歳）……【影：そうか…切っちまいましたか。かゆいとこまで手が届くベーマガ作戦。今回も成功！記事をよく読んで増設にトライ！】

PC-9801シリーズ（N88-日本語BASIC（86）DOS-BASIC）用

シャッフル演奏ができるCDプレーヤー

CDplayer for N88BASIC Ver. 1.00

KETA（18歳）



3度目の正直

もはや需要の見込めないDOS-BASIC用のCDplayerですが……。

プレイヤーとしての機能

きわめてシンプル（貧弱ともいう）です。

・ドアのOPENとCLOSE
・再生
・つぎのトラック，前のトラックへのスキップ
・降順再生，シャッフル再生の切り替え

操作法

すべてキーボードで操作します。

RETURN	決定
→	カーソルの右移動
←	カーソルの左移動
ESC	終了

ボタンは一般的なものに準じているので，CDplayerを見たことがあれば操作できるでしょう。

プログラムについて

機械語ルーチンは，お約束どおりチェックサムがついています。実行前に必ずセーブをしてください。

変数名に，意味をわかりやすくするためにピリオドを用いているので，打ち間違いに注意してください。

実行時の注意

まず，［MSCDEX.EXE］を常駐させてください。

マシン語について

マシン語ルーチン自体はDOS汎用なので，Intel系286上位互換チップを搭載していて，MSCDEXの常駐している環境ならば98でもAT互換機でも動作します。よって他の言語からでも呼び出しができます。

ただし，割り込み処理用のマシン語なので，［IRET］命令で終了している点に注意してください。

MSCDEXの落とし穴

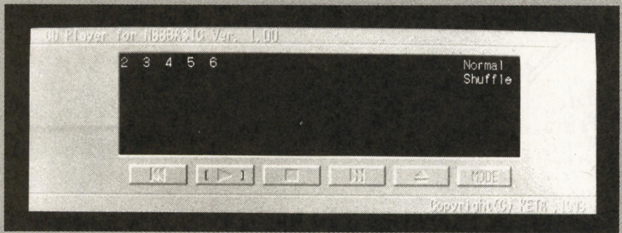
ドライブのドアが物理的に閉じていてもメディアが入っていないときは，論理的にはドアが開いていると検出されるのでプログラムに工夫が必要です。本プログラムではフラグを二重に立てることに

CHECKER FLAG

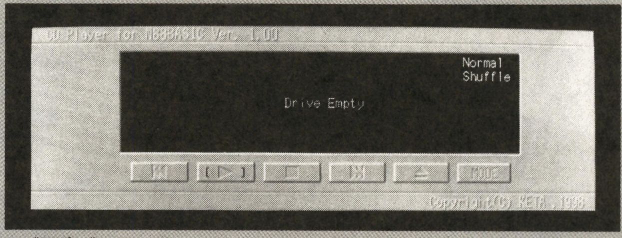
Dr.D：処理的に面倒な部分をしっかり作っているのは評価できるが，はたして実用になるかどうかは疑問じゃな。同じようなフリーウエアは山ほどあるし，Windowsなら標準でCDプレイヤーがある。

編：MS-DOSで常駐するタイプにしてもよかったですね。BASICにこだわらなくても，それが実用的だったらどんどん採用しますよ。

つぐ美：プログラムはしっかりできているので，これからもいろいろ作って投稿してください。



▲《写真1》BASICでCDが演奏できるプログラム。MSCDEX.EXEを常駐させておこう



▲《写真2》CDが入ってないとき，音楽CDでないときなどをきちんと判断する

★先日，ゴミ捨て場にMSXを発見した。その後，持って帰ろうとしたらなくなっていた。ガーン。（大阪府交野市・**佐藤晋也13歳**）……【**影**：同じ考えを持っていた人が他にもいたのか，ただたんに回収されていっただけなのか…。**編**：すぐ捨てたりしないで，大切に使いましょう。】

《第１表》変数表

I,J,K,X,Y,A(),DAT$	汎用		CD.ERR ＝ FEh　コマンドコードが不正
CD.BIN(0)	マシン語ルーチンのコマンドコード		CD.ERR ＝ FFh　MSCEEXが常駐していない
CD.BIN(1)	エラーコード	ORDER	再生順序 ORDER()の添字
CD.BIN(2)	トラック数	BUSY.F	BUSY.F ＝ 0　CD作業中
CD.BIN(3)	ディスク長	DA.F	DA.F　＝ 1　Track 1 はDATA
CD.BIN(4)	トラック長	EMPTY.F	EMPTY.F＝ 0　Drive空
CD.BIN(5)～CD.BIN(350)	作業領域およびマシン語本体	SCREEN.F	画面初期化フラグ
CD.TR(0)	ＣＤのトラック数	KEY.P	カーソルの位置
CD.TR(1)～CD.TR(99)	各トラックの秒数	BUTTON.F1～F2	ボタンを押したか否かの確認フラグ
ORDER(99)	再生対象となるトラック数	C1～C2	カラーパレット
ORDER(0)～ORDER(98)	再生順序	MODE	再生順序のモード
TRACK	マシン語コール時のトラック		MODE ＝ 0　降順
DISK.L	ディスクの長さ		MODE ＝ 1　シャッフル
N.TRACK	再生の順序変更時のトラック一時保存	CD.CALL	マシン語開始アドレス
CD.SKIP	CD.SKIP＝ 1　次のトラックへ	CCOM	コマンドコード
	CD.SKIP＝-1　前のトラックへ		CCOM ＝ 0　ドアの Open
CD.ERR	マシン語ルーチンのエラーコード		CCOM ＝ 1　ドアの Close
	CD.ERR ＝ 0　エラーなし		CCOM ＝ 2　CD再生
	CD.ERR ＝ 1　CD Door Open		CCOM ＝ 3　CD停止
	CD.ERR ＝ 2　DATA Track		CCOM ＝ 4　Drive のリセット
	CD.ERR ＝ 3　CD Busy		CCOM ＝ 5　CD の情報取得

よって対応しています。

現在再生中かどうかを知る方法がありません。トラックの長さを取得してプログラマーの責任で判断するのが道理ですが，本プログラムでは意図的に「CD BUSY」のエラーを起こしてチェックしています。

★参考にしたもの

・新紀元社　98版ゲームマシン語入門　日高 徹 著

・ソフトバンク　DOS/Vプログラミング・リファレンス　芦達 剛 著

《第２表》メモリマップ

Address	Size	内　容
0000h	Byte	コマンドコード(変数表参照)
0001h	Byte	対象Track
0002h	Word	エラーコード(変数表参照)
0004h	Word	Track数(コマンドコード 5のとき)
0006h	Word	Disk秒数(コマンドコード 5のとき)
0008h	Word	対象Trackの秒数(コマンドコード 5のとき)
000Ah	Word	先頭のドライブ番号
以下はユーザーのアクセス不許可		
000Ch －	0046h	各種作業領域
0064h －		プログラム本体

『CDPlayer for N88BASIC Ver 1.00』のプログラム・リスト

```
1000 '/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/
1010 '     [実用] C D player  Ver.  1.00
1020 '                                 Copyright (C) KETA , 1998
1030 '/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/
1040 '===== Initialize ==================================================
1050 CLEAR ,&H64:DEFINT A-Z:DIM CD.BIN(350),CD.TR(99),ORDER(99)
1060 GOSUB *MEM.INIT:GOSUB *SCREEN.INIT:GOSUB *CD.INIT
1070 '===== MAIN ========================================================
1080 *MAIN                                             ' メイン
1090   GOSUB *CD.STATUS                                ' メディアの挿入チェック
1100   IF SCREEN.F THEN GOSUB *DISPLAY.INIT            ' CD入れ替え時再描画
1110   IF INIT.F   THEN GOSUB *CD.INIT                 ' Drive 初期化ルーチンへ
1120   GOSUB *KEY.IN                                   ' Key入力ルーチンへ
1130   WHILE (BUSY.F=1)*(EMPTY.F=1)                    ' CDがあるとき
1140     GOSUB *CD.STATUS                              ' 再生中がどうか
1150     IF BUSY.F=0 THEN GOSUB *CD.SKIP:GOSUB *CD.PLAY:BUSY.F=1
1160     GOSUB *KEY.IN                                 ' Key入力ルーチンへ
1170   WEND                                            '
1180 GOTO *MAIN                                        ' ループ
1190 '===== CD Player 制御ルーチン群 ===================================
1200 '----- CD Initialize -----------------------------------------------
1210 *CD.INIT :ORDER=0:DA.F=0:MODE=0:N.TRACK=0:GOSUB *DRIVE.INIT
1220  GOSUB *CD.STATUS:ORDER(99)=CD.TR(0)-DA.F:GOSUB *MODE:RETURN
1230 '----- Display Initialize ------------------------------------------
1240 *DISPLAY.INIT :SCREEN.F=0:CLS:COLOR 7
1250  LOCATE 60,2:PRINT "Normal ";:LOCATE 60,3:PRINT "Shuffle"; :COLOR 6
1260  IF EMPTY.F   =0 THEN LOCATE 35,5:PRINT"Drive Empty";:RETURN
1270  IF ORDER(99)=0 THEN LOCATE 35,5:PRINT"Not CD-DA  ";:RETURN
1280  COLOR 7
1290  FOR I=0 TO ORDER(99)¥15
1300   FOR J=1 TO -15*(I<>ORDER(99)¥15)-(ORDER(99) MOD 15)*(I=ORDER(99)¥15)
1310    LOCATE J*3+9,I+2:PRINT ORDER(I*15+J-1);
1320  NEXT:NEXT:GOSUB *DISPLAY
1330 RETURN
1340 '----- Display -----------------------------------------------------
1350 *DISPLAY
1360  COLOR@ (11,1)-(59,8),7:X=(ORDER MOD 15)*3+12 : Y=ORDER¥15+2
1370  COLOR@ (X,Y)-(X+2,Y),5:COLOR@ (60,2)-(67,3),7
1380  COLOR@ (60,2+MODE)-(67,2+MODE),5:COLOR 0
1390  LOCATE 0,10:PRINT SPC(70);:LOCATE 15+KEY.P*9,10:PRINT "[     ]";
1400 RETURN
1410 '----- BUTTON ------------------------------------------------------
1420 *BUTTON
1430  I=6:WHILE I:I=I-1+(I=2)*BUSY.F:C1=7:C2=2:GOSUB *BUTTON.SUB:WEND
1440  IF BUTTON.F2 THEN C1=2:C2=7:I=KEY.P:BUTTON.F1=1:GOSUB *BUTTON.SUB
1450  BUTTON.F2=0
1460 RETURN
1470 *BUTTON.SUB
1480  LINE (113+I*72,157)-(114+I*72,178),C1,BF,C1
1490  LINE (113+I*72,157)-(174+I*72,158),C1,BF,C1
1500  LINE (113+I*72,179)-(174+I*72,178),C2,BF,C2
1510  LINE (175+I*72,157)-(174+I*72,178),C2,BF,C2
1520 RETURN
1530 '----- KEY in ------------------------------------------------------
1540 *KEY.IN
1550  KEY.BUF=ASC(INKEY$+" "):WHILE INKEY$<>"":WEND
1560  KEY.P=KEY.P-(KEY.BUF=&H1D)*(KEY.P>0)+(KEY.BUF=&H1C)*(KEY.P<5)
1570  IF (KEY.BUF=&H1D)+(KEY.BUF=&H1C) THEN GOSUB *DISPLAY
1580  IF BUTTON.F1 THEN BUTTON.F1=0:GOSUB *BUTTON
1590  IF KEY.BUF=&H1B THEN *EOP
1600  WHILE KEY.BUF=&HD
1610   BUTTON.F2=1 : GOSUB *BUTTON
1620   IF (KEY.P=0)*EMPTY.F THEN CD.SKIP=-1:GOSUB *CD.SKIP
1630   IF (KEY.P=3)*EMPTY.F THEN CD.SKIP= 1:GOSUB *CD.SKIP
1640   IF (KEY.P=1)*EMPTY.F THEN GOSUB *CD.PLAY:BUSY.F=1:GOSUB *DISPLAY
1650   IF (KEY.P=2)*EMPTY.F THEN GOSUB *CD.STOP:BUSY.F=0:GOSUB *DISPLAY
```

★『UO』のラマを見ると，『ウィズV』のララ＝ムームーをつい思い出す。（埼玉県所沢市・**野沢プロト22歳**）……【**影**：色違いのトーガラマでもOK。色は違っても強さはケタ違い。エジプト人でもナイみたい。何語なら通じるんだろう？**編**：どのラマがですか？**影**：え？】

```
1660   IF (KEY.P=4)        THEN GOSUB *CD.DOOR
1670   IF (KEY.P=5) THEN N.TRACK=ORDER(ORDER):MODE=-(MODE=0):GOSUB *MODE
1680   KEY.BUF=0
1690  WEND
1700 RETURN
1710 '----- Skip over a Track -----------------------------------------------
1720 *CD.SKIP
1730  ORDER=ORDER+(1+(ORDER=-(ORDER(99)-1)*(CD.SKIP=1))*ORDER(99))*CD.SKIP
1740  CD.SKIP=1:GOSUB *DISPLAY:IF BUSY.F=1 THEN GOSUB *CD.PLAY
1750 RETURN
1760 '----- MODE -------------------------------------------------------------
1770 *MODE
1780  ORDER=0:FOR I=1 TO ORDER(99):ORDER(I-1)=I+DA.F:NEXT
1790  ON MODE+1 GOSUB *MODE.NO , *MODE.SH
1800  WHILE (ORDER(ORDER)<>N.TRACK)*N.TRACK:ORDER=ORDER+1:WEND
1810  GOSUB *DISPLAY.INIT
1820 RETURN
1830 *MODE.NO : RETURN '-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-  Normal   -·-·-·-·-·-
1840 *MODE.SH '-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-·-  Shuffle  -·-·-·-·-·-
1850  RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1860  FOR I=0 TO 200 : SWAP ORDER(0),ORDER(INT(RND*(ORDER(99)-1))+1) : NEXT
1870 RETURN
1880 '===== 終了処理 =====================================================
1890 *EOP:GOSUB *CD.STOP:COLOR 7:CONSOLE 0,24:CLS 3:END
1900 '===== 低水準制御関数群 ==============================================
1910 *CD.DOOR:DOOR.F=-(DOOR.F=0):CCOM=DOOR.F      :GOSUB *CD.CALL:RETURN
1920 *CD.PLAY:CCOM=2:TRACK=ORDER(ORDER)           :GOSUB *CD.CALL:RETURN
1930 *CD.STOP:CCOM=3                              :GOSUB *CD.CALL:RETURN
1940 *TRACK.L:CCOM=5:FOR TRACK=1 TO CD.TR(0):GOSUB *CD.CALL:NEXT:RETURN
1950 '----- CD State ---------------------------------- CDの情報 -----------
1960 *CD.STATUS                                          '
1970  TRACK=1 : CCOM=5 : GOSUB *CD.CALL                  '
1980  IF CD.ERR  = &HFF THEN END                         '  MSCDEX無ければ終了
1990  BUSY.F     = -(CD.ERR=3)                           '  Busy かどうか
2000  IF BUSY.F  = 1 THEN RETURN                         '  Busy ならば RETURN
2010  SCREEN.F   = SCREEN.F-(CD.ERR=1)*(EMPTY.F)         '  Screenを再描画するか
2020  INIT.F     = (EMPTY.F=0)*(CD.ERR<>1)               '  Drive を初期化するか
2030  EMPTY.F    = -(CD.ERR<>1)                          '  Drive が空かどうか
2040  DOOR.F     = -(EMPTY.F=0)*DOOR.F-(EMPTY.F=1)       '
2050  IF EMPTY.F = 0 THEN RETURN                         '  Emptyならば RETURN
2060  DA.F       = -(CD.ERR=2)                           '  DATA Disk かどうか
2070 RETURN                                              '
2080 '----- CD Drive INIT ------------------------------ Driveの初期化 ------
2090 *DRIVE.INIT : CCOM=4 : GOSUB *CD.CALL : RETURN
2100 '===== マシン語制御ルーチン ==========================================
2110 *CD.CALL
2120  CD.CALL=&H64:CD.BIN(0)=CCOM+TRACK*&H100:CALL CD.CALL:CD.ERR=CD.BIN(1)
2130  CD.TR(0)=CD.BIN(2):DISK.L=CD.BIN(3):CD.TR(TRACK)=CD.BIN(4)
2140 RETURN
2150 '===== SCREEN Initialize ============================================
2160 *SCREEN.INIT
2170  WIDTH 80,25:CONSOLE 2,7,0,1:COLOR ,0,0,7,2:SCREEN 3,2,0,1:CLS 3
2180  FOR I=1 TO 3 :READ DAT$:COLOR=(I,VAL("&H"+DAT$)):NEXT
2190  FOR I=0 TO 2 :READ DAT$:FOR J=0 TO LEN(DAT$)/5-1:FOR K=0 TO 4
2200  A(K)=VAL(MID$(DAT$,(J*5+K)*3+1,3)):NEXT K
2210  LINE (A(0),A(1))-(A(2),A(3)),A(4),BF,A(4):NEXT J,I
2220  FOR I=0 TO 4 :READ X,DAT$:POINT(X,160):FOR J=0 TO LEN(DAT$)/3-1
2230  FOR K=0 TO 2 :A(K)=VAL("&H"+MID$(DAT$,J*3+K+1,1)+"000")/4096:NEXT K
2240  LINE -STEP(A(0),A(1)),A(2):NEXT J,I
2250  FOR J=0 TO 2 :READ DAT$,X,Y,C1,C2
2260   FOR I=0 TO LEN(DAT$)-1
2270    PUT@((X+I)*8+2,Y*16+2),KANJI(&H2900+ASC(MID$(DAT$,I+1,1))),AND, 0,15
2280    PUT@((X+I)*8+2,Y*16+2),KANJI(&H2900+ASC(MID$(DAT$,I+1,1))),OR ,C1, 0
2290    PUT@((X+I)*8+1,Y*16+1),KANJI(&H2900+ASC(MID$(DAT$,I+1,1))),AND, 0,15
2300    PUT@((X+I)*8+1,Y*16+1),KANJI(&H2900+ASC(MID$(DAT$,I+1,1))),OR ,C2, 0
2310  NEXT:NEXT
2320  FOR I=0 TO 5:C1=7:C2=2:GOSUB *BUTTON.SUB:NEXT
2330  SCREEN ,0
2340 RETURN
2350 '===== MEMORY Initialize ============================================
2360 *MEM.INIT
2370 DEF SEG=VARPTR(CD.BIN(0),1) : AD=&H64 : L=100
2380 READ DAT$:WHILE DAT$<>"**":READ SUM$:L=L+10:FOR I=0 TO LEN(DAT$)/2-1
2390 J=VAL("&H"+MID$(DAT$,I*2+1,2)):POKE AD,J:AD=AD+1:CHK=CHK+J:NEXT I
2400 CHK=CHK MOD 256:IF VAL("&H"+SUM$)<>CHK THEN PRINT"ERROR in ";L:END
2410 READ DAT$:WEND:RETURN
2420 '===== ＤＡＴＡ群 ===================================================
2430 '------------------------------------------------ マシン語 -----------
2440 '    0·1·2·3·4·5·6·7·8·9·A·B·C·D·E·F·0·1·2·3·4·5·6·7·8·9·A·B·C·D·E· SUM
2450 DATA 505351521E068CC88ED88EC0C7060200000C606050000B80015CD2F890E0A,7C
2460 DATA 00F7C3FFFF7507C6060200FFEB46A1000086E080FC007505E89E00EB3780FC,CF
2470 DATA 017505E8A300EB2D80FC027505E8B400EB2380FC037505E81E01EB1980FC04,13
2480 DATA 7505E89400EB0F80FC057505E81B00EB05C6060200FE071F5A595B58CFB506,D3
2490 DATA B003B105E86301A02700C3568BF0E8EDFF8AE0A8017407C606020001EB3A8B,C4
2500 DATA C6FEC0E8EE00A30800803E02000374298BC6E8DF0029060800F6062C004074,54
2510 DATA 05C606020002A00400FEC0E8C700A30600B001E8BF00290606008BC65EC350,32
2520 DATA E89A00B500B00CB101E8010158C350B505B00CB101E8F500E8020058C350B5,3B
2530 DATA 02B00CB101E8E60058C352578BF88B0E0A00E86900E86AFFA8017407C60602,F7
2540 DATA 0001EB568BC73C007450C606310016C606330084C6063E0000E85C00A33F00,51
2550 DATA 891641008BC7F6062C00407407C606020002EB27FEC0E840002B063F001B16,CF
2560 DATA 4100A3430089164500BB3100B81015CD2FA13400250F803D0F8074ED8BC75F,06
2570 DATA 5AC3508B0E0A00C60631000DC606330085BB3100B81015CD2F58C3578BD0B5,EB
2580 DATA 0AB003B107E84B00BF29008A1E2800881E04008BC23A0628007F0FB50BA227,C1
2590 DATA 00B003B107E82C00BF2800B03CF66502B7008A5D0103C3803E0000057414BB,DB
2600 DATA 4B00F7E3B7008A1D03C383D2002D960083DA005FC3882E260032EDC6060C00,8E
2610 DATA 1AA20E00C606190000C7061A0026008C0E1C00890E1E00C70620000000C706,6F
2620 DATA 22000000C706240000008B0E0A00BB0C00B81015CD2FF6061000027405C606,18
2630 DATA 020003C3,E0,**
2640 '------------------------------------------------ パレット -----------
2650 DATA 777,888,CCC
2660 '------------------------------------------------ 画面 ---------------
2670 DATA 00000063921000300001863901800200001963901900700019063919000 2
2680 DATA 000191639191007102030546146000101029102146002101029546030002
2690 DATA 10114754614600754702954614 6007
2700 '------------------------------------------------ ボタン -------------
2710 DATA 136,0720720122070A76670A7667107087097F02A620A7A620A7E02
2720 DATA 208,0130720727D77D70E79D29D2
2730 DATA 281,01307206270760708 70B7802B02
2740 DATA 352,072072012107 6A70626A7062207087097E02062AA7062AA7F02
2750 DATA 424,073023792102777807907012113032707607 0D7902902
2760 '------------------------------------------------ 文字列 -------------
2770 DATA "CD Player for N88BASIC Ver. 1.00" , 2 , 0 ,1 ,7
2780 DATA "Copyright(C) KETA ,1998"           ,55 ,12 ,1 ,7
2790 DATA "MODE"                              ,61 ,10 ,7 ,2
2800 '=====================================================================
2810 ' ご苦労様でした。ＳＡＶＥ後、実行してください。
```

評…あの、大丈夫ですか(汗)(編)



by 夏夕樹

評…睡眠時間も大切だよ(つぐ美)



by 霧摩螢

★眠りたい時は妙にそれを意識して眠れなくて,そうじゃない時,眠ってしまう。ああ…。いい方法ありますか?(宮崎市・はと21歳)……

【影:同じ悩みを抱えてる人いるじゃないか!いい方法を教えてくれた人に200号記念OF大賞を与えよう。編:こ・今月が200号なのに…。】

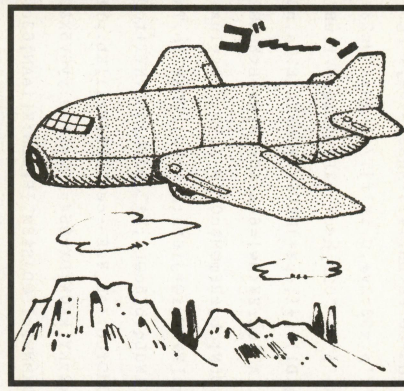
X68000(X-BASIC V2.0以降)用

巨大ポリゴンが動くシューティング・ゲーム

ひこうき野郎3D team

(やろうサンデーチーム)

であ る(26歳)



ストーリー

あの作戦から1年がたちました。またしても3機の大型爆撃機がテロリストに奪われました。そういうことで，再びDteam，発進!!（フィクションです）。

内容

と，いうわけで(?)あの，おチープ・シューティングが3Dポリゴンになって帰ってきました(こなくてよかった)。前回は3面構成でしたが，今回は3機の爆撃機とそれを守るテロリストの護衛機の計6機との対戦となります。クリアすると自機を何機使ったか表示されます。ノーミスクリアをめざしがんばりましょう。

操作方法

タイトルが出たら，パッドのⒷボタンでスタート，ESCキーでOSに戻ります。ゲーム・スタートしたら，パッドで自機の上下左右移動，Ⓑボタンでショットを撃ちます(オート連射)。ショットを撃ちながらⒶボタンを押すと，ショットの発射方向がワイパーのように左右に動きます。ESCキーでポーズがかかります(解除はⒷボタン)。

プログラムの説明

このゲームには，VDSという3Dポリゴン・ライブラリを使用しています。4INT(1/15秒)で動きます。秒300万ポリゴンが描画できるゲーム機が出る時代に，秒600ポリゴンでがんばってますぅ……。

プログラムの入力方法(よく読むように)

リストを入力し，RUNして間違いがなければ，同じディレクトリにDT2_MAKE.Xが作成されます。さらにコマンドモードに戻り，DT2_MAKE.Xを実行すると，DT2.Xが作成されます。DX2.Xがゲーム本体になります（他は必要なくなります)。あとは，DT2(リターン)でゲームが始まります。

CHECKER FLAG

編：ポリゴンのシューティング・ゲームですね。よくできています。

影：敵の弾の撃ち方が「レイストーム」みたいだなぁ。近くでバラバラ撃たれると結構難しい。

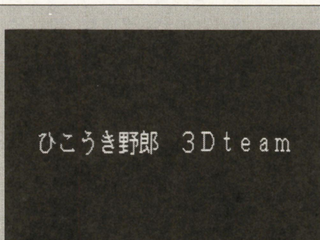
Dr.D：見た目で敵との当たり判定がわかりにくいのが難点じゃな。

苦労したところ

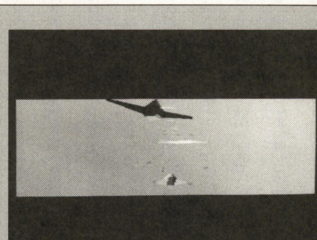
毎回ですけど，ひとでなしリストでごめんなさい。これでもリストが短くなるように苦労してるんですよ，ほんと。

おわりに

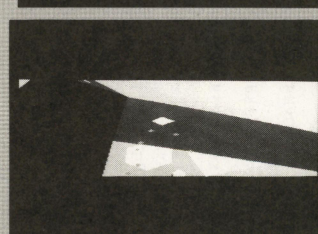
いつもは半年ごとに投稿してるんですけど，200号コンテストに間に合うように早めに投稿しました。でも間に合うのか……。あと,'98年10月号に,D(でぃー)teamと書いてありましたが，「でー」と読んでくださいね。



◀《写真1》非常にシンプルなタイトル画面。パッドのⒷボタンでスタート



◀《写真2》回転しながら大量の弾を出してくる。動きがなめらか！



◀《写真3》巨大な爆撃機は、砲台からの弾に気をつけよう



◀《写真4》爆撃機にも当たり判定があるので、うまく避けていこう

★私はDIABLOに最近ハマった時代遅れ者です……。(埼玉県比企郡・**暗夜輝星16歳**)……【**編**：もうすぐ「2」が出ますし，時代遅れってことはナイですよ。**影**：なにごとも予習復習が大切だからな。**編**：……。**影**：な・なんだよ。**編**：いえ，影さんには似合わないセリフだと…。】

『ひこうき野郎3D team』のプログラム・リスト

```
10 dim str data(255)[82]={
20 "3yJOc#############&g##$s=##-&o####C#########################################
#######24",
30 "5f'¥(C[Gud###&m2wQGSOkjrO.>8Pf>2=+}.t[wt6;7zg^y^¦3#8OK<##(k5+%¥>_+L'$X<Sm
0h+*RV(E8",
40 "614)]7fNmc^x^YD##(k52wQGSPeyqw#8Ptw>2>(w>]F?{/^QUMY:9wS.tKz'.vO7t61K>Y2LI
%K#V%@P1C",
50 "##$w%3qb/c#@SUd##$v})-9<N2wQGSPez&[^zZ://5O3<OV8C51'z*v1SCMMU8i8¦;.S@:##%
Rc;oQE#1F",
60 "?-,mF9¦##-^xaxz;.U[,9'eB8'r4$3>]}(0##$w%+%[tOT[=jHU*G,'##)0Y(^<¦[;1([¦=8,
8_6Pc1e14",
70 "=c4'DVMfJ7^z#s#&j5%K(C¥fG^zBCu(C6(j;o53J(^BF';)oK¦##)0YFU8'n1mI9{3¦M87#@&
<s8a8ksC9",
80 ".$Y)T##)0Y1hT/C5e64a1hT/A6lyQ{3#3Rm7[#>t$38T>$38W*$HrPO$^HaS$^X5$$^PL_$^X
71$^PL'BE",
90 "$t.Hq$t.F($t614$t=rg$^POL$t.Ho%-'W,$^HaR$^PL_$t&Zx$t.Hp$^PR8%C6pP%C>V(%-h
B:%-h?K23",
100 "%-hB9$t.F)%-'Yt$t.Hr$t63{%-hE#%-h?M%-Xnh$t615%-'¥a%C>Xr%C>S=$szz{%-p-E%-w
qe%C6mf70",
110 "%CF>K%-'_N%CFA6%Xpg,%-p-E%-p-E%-wqe%XpaS$t&'O$t&'P%-hE$$t614%-'¥a%-hB8%-h
B9%-'Yu7C",
120 "%C>Xp%C6jy%-hE%%C>S<%-p*Z$t612$t.F($^2py)4Y[2IwlJZ@jel]$'nSH#%7Y>TBQx.7#H
HeYfG>:4F",
130 "Vm1¥7W5ieEVP*H^8u/_)ZeJ~YVX'<¥MVI&u*hW/.K2y}_>*Q_=?K/sFNf¦nj1Zj}h=51bB<0}
@B7U0NOEB",
140 "2}2NF,heoxX{Q_*N_Q5@)u#4d/4wb9%s8qhKfl/wV3-2J2n%_-H.7,:Xamq>5SZ_DHxK^I<N¥
}:@MaeD95",
150 "Q9Pn'^)QK~8IBfGZ$¥g8)6GjrK_<k'97yMl&¦%MGJ%w@F?{'o>]g{yhNa-ylF@aB*Tf¥c&IoE
+jJHOA,1F",
160 "7-¥SxOvH4i?S%c6]+)8.7fGP'RY@<tU0WF,F(~e6)'c4_BdS9GTPg_}V#^P0Vpm]i-[0;1LyZ
b*0)o9]D3",
170 ")wk<H/ikJZ]^>ciV.KRV]ZTh%[(P2-D$b[x)d<LQG{acsHjM~~Pk[eR$bQa+[mAHmZiErW8)2
OFG#/vuAE",
180 "<zrMuMPj¥=WKBl2NF.dB>$M3aYe11¦H7t_cQVAoU0n.AbY(>noU=C&h^CA128T{U)FK_2<8*p
~SD(xEtD5",
190 "?{ssP@c'rU*t/;q-f¥wn¥)'vWSwP8EJ0Y8C¥?X?z8LPM::nhgf,5vaNX$F41Jj@_h[ds~8A7I
1mB[S+A2B",
200 "F6q71^yU](R^Q21K''$h@]hA¥1yx}D<12}C9GiczCUei,8~=Ny]g_EV¥Mb9IK9?tL@'3sW7ZQ
W=1FIAP3B",
210 "]aLoAIAKJ)^?¦E,9xN7.?io_~¥O&.}KdH:T@'D8DX¦QZUY@41k-iTX{<47>i7-'9VXfANkMh'
vG9-pkj27",
220 "YS78FT6^sRIdE3yUP=:8D%JYl;czIy^sj>y1FwX>UG8DKFFSft-Q#$6HHoxl=1d%'Y-=}3<]U
643pw$)5B",
230 "(SHjnXW;@a1CjR+QRXtnM3::F@ImYJ.t@bFU)<-49A1}UV:;x_MNYNa^Bf=<L%x-J$b^l>Lcl
YJ=Z$(b18",
240 "@6);NE.LoNKP'-(WEH&'Vo[958Hn;4H1FIDVX/<6J7i.p4L]9R=/:I~O_GK@Bo_8P=C6o:]e'
vKRiH2EB5",
250 "MgM¥ULiy8d3k;.z<$u8$[$fNl@T}nkNiMD^4@r4e3S{d,]vbMXMVD8.L+>3wW¦+t$%mT_%94]
8fU19'ACD",
260 "BEp#'Nf(¦V:Akt¥St[=^3nxu@]d'b)Ks4cjE@cw_N)XCH8'1pD,(/mv<tf*:4=4Lz3n,*s4=4
L¦4_{~GC3",
270 ">Vp>O+/c40-(KmT'>p/:K.e81;^7¥a8rA@hJr7Vz8eX6OU&a¥:%Y8zJRcNJpS-i6M6G7AsW5{
)X2fEXfE0",
280 "MW^+QT(IH1R&VkP-]J*^S-a9)8M/OqZ;;'(J4y1'Zvtg4,6yfT-2OU)Ma?'-Mgq6G[#qPq,Ne
dE61q-E88",
290 "@_j2rJRr:c8^[*m=oPNQEGfKd4a''ZEl(EoEnA92@&SJ{IU7>SN{?4<G'5$z$Ygkt.:^ghTa=
(2,mIGvA7",
300 "TzV;NK;(8Z#<r^mHck?¦^RhC'6mnz*IreDEZ:3(P;y/N-:B2@U>H¥&I<Qy>MHH$%]Sle,F*<3
U¥O>nPe0B",
310 ":UULMB]&¦t-Sb2V&v&,Q4kI^.>X<?2Q?KDBUU9g=>li@$TE<s=¥=6u]Ya'4j.-W+<)IrU[[Ok
+[^5jPNC2",
320 "5q4#h+z}cBJR%Ha0hSr$=6V1sYo:@-XDCht=6]¥y0dDn4+iWN¥E0{m?.5PN1¥4.R~>¥K[nZ>C
@y->uIhA1",
330 "IswFI4I8*j^%4z=LMj2JOt/h¦;7/zAV[978NfzjmHGsqDVoZ<1DGb:GMA9K5W5{:MHpYgj[s[
,A¥x1J590",
340 ">#q367KauvMPh8,]q.EEW==#>TC_70(Z@6j1>Me@WAH9UJh2d>=)JptODB%hNk/'d:nN%M]1N
LnNk[bCE2",
350 "?Bw,j7x9BGFG4l~KI2glTf]9D]rDH;(gInxMV29f={p*b0i¥kbG%PUR[w^w4@/z1&&?6NWDC&
V^.5R*.51",
RIGHTCOL
```

★Dr.D殿。プログラムのページを増やすべきでございます。(愛知県春日井市・KAIN13歳)……【Dr.D：おぉ！ まさしくそのとおりじゃ。最近，切に感じていたことなのじゃが，肝心の投稿のほうが少ないのでは話にならん。つぐ美：ってことでたっくさんプログラム送ってきてね♥】

```
?t=W4?t64",
 720 "=W4?t=W4?t=W4?t=W4?t=W4?t=W4?t=W4?t=W4?t=W4?R]/xH&[A5uG4G%oa^1?s4J{3
k%N2mMxDA",
 730 "Ky'pB(d*I4]rb+k@Y4z.TDXt/?H&2VN&$Yb0.[+r#E#*z-aoQMUwTn>NtW>/BJ[_MW55QHIre
H#OM;OmCE",
 740 "L@NQG2ufRI98baR>nFP>%FmQMD#FqzE)##6<]T4G?IC10/pZJ¦&^jB%4;TII;NPpR7snC8N='
+aAh{VzCO",
 750 "3ASlfW-P-bF}3BY0uxMXW,Z/ST<FhKNcqFMLPT=IYy~*FNi;&1J6¦:V0aZmD/0{5aXt9'PAAY
NjV_o<>CO",
 760 "?mCBeXz*=8K4FdfQ~'71FB[]-THIOG^)C7eFNhv[RRj9H]gPAjJ_::U1&%?1H^)A'[2YJHOOl
&[Swutm99",
 770 "'qC2r?zn4f[s5&A;]'r+%bS)wRe~XM[u0JFL;,9i1BIk&7T1y%[¦HxX8Ps.@R6X[><>y5B?Yu
oqEHL=NBB",
 780 "VO>C'Gj}>m:~Je29*,WePp2.$IGq0d:{#Tc;]=O+U]j6¦(CJ0xIXK&<0¥T'^Z.wP]'l6c:H8&
H#Kx/htA0",
 790 "Eq5m?=0eJu$J&*k]K'+@H<o,:9NBs)?rBk^UFR0A15i;eH1U1kK6(jt>]szkI~'i)Tbk7O]$a
y*CbyU#43",
 800 "6j1eQ($g}=91;Ko%q6pE)_8h$K4FdfQ~'71FB[baTHIOG^)C7e[0B~%¥v]FHSAH@H5M>{>8ne
¦l5aV.n64",
 810 "JbjAYEMpR[9t'a:4jiS6Gfp@aV}]G?Ipg*^9xDh~UPcKFGQ9E]¥<j5aQGROU]]Gj&H6¥WR/'u
b8[v3g}F8",
 820 "BRP*:TF(¥D/^¦-0W2@^m[(OTP@N[23);+tCRe~idGO_s$B6Rt79jxRKT;I81GHr'.Rc<_D[ON
'e>u+b3D4",
 830 "¥:Snx?TVb,XoY.'5_{f}YjgR>(SO0iYPyc^D(-%*)ABu~I/oT5/@/JM¥(;<Z@N8rm9j{,%&G(
d_[n()u72",
 840 ">U1o5IG8D¥/13z{¥ebX:Ip+x5¥eVp(4i&FS?HSTL2^KuL7Ow{¥5%M,$JL6Qg]$c4=++9>nXCW
SjMl+¦POD",
 850 "<%~v}?F'}s¥x-3'-¥AIH(S>(RDYvBA[$s+¦G,k.ETED_QZ$eb¦U5J28MS;z^UKrKI]$-e23BT
[1&,mvf73",
 860 "UV+*~MUCw-XO-.BD#:~JO_}6zO>B7pDNxo'9#Fv¦+d-'3Za){aEO4J$8~$]v=6(md,d:xd)[2
x[6u(O}75",
 870 "%klNDUK.@}Vc'DB<}DPH^j1c(UJjuhMj&%NPH.L+EoM2V]+gNX@GbDF>[-y/JWVGJ6<omUD-,
_]'yNsz79",
 880 "?3W=oOJata4b6g?%<8%7#WI1VV_I1(0(BQP4>3RuDrou=XhRvHO}iVfSF2O8I@zjh;2BFm:G-
,*A4=1b89",
 890 "57EwZ.cZEG>E;9%A*aJ+Z47GOQg$:2J<VBHDHY<e-ah6sMB,iZJ-i]WGhtIw^-qVD0yQBI.y¥
?A*:Xf^A7",
 900 "TIh6kAHA^N57MK/S6%7<Hu$oO<MGx$?M@+oA+?1x<xOz%:G8kY2)vo8I@tzz710S;N=Cm6Cf:
31$nfDrB4",
 910 "U(¦L}?dg{k/KHJ&¥qn2.K#[Z<9I2w1#JQ]h(Wg@BF~4Z(Otp.3,mn:SNhn,TSiGnZ9QBY.O')
G(65zPq2E",
 920 "W[w8}=,O[qJE;O6Q%L[BT¥N4D[1gbI&Jzvh+%LB7+%w~UC/m%{'$w3(8.SXe(m$C/TP+k)6wu
-~6S(5x76",
 930 ";~c5AHz})IR+s;$);JmLE5UL8Rqca<(BT¥8$;1e'EbN?x2N.K;U3se/4(?RyQuX0q&{RVkD-I
Sk:7**E57",
 940 "%({¦*OVI¦2I(w6xTTnIU#VG2YPLvpZHnU7qOY*HR?[+gd7rJl**z+v''x717E90D+;j;+I4#0
EiNHfgdDA",
 950 "ZkQuxH:[i.*vdI[,qK?L+S^I.+;cOO¥xW<Z?¥Q>WLxzxv@UPqs3uWxM%)#m22d''z2O+E14*.
(N9=¦agDC",
 960 "F'&5-$-eUmTL2{(1Z^7m¥6827E.Eq}:$9^A/mLem3/C>w%.RF2E63R}XH/Nq%#]GtI#Sa]C.d
,u&EU/wBC",
 970 "H6Fb_Bf+s)Ks'$OT¥-I^(t[F^@Sn:6/pS/$JEz.X*~[S[;P%i_FVLo%5<~<?Ea]}-=AlZ?A{T
>.[;zPs4E",
 980 "WJXy.9##<]A{2IaDd8-R@Hi=B^M4hy%Ow¥S?I;<zZT(cO2I8?MHCNh~¥&E¦m5Re]WQs'c{2S_
I-KGnO*AD",
 990 ":F'G15'H?''-N#e8{o%:]QX>J=M8:+=,=I_He/f%C,}2oEx3AC2N9ScHT(G¦I$k[e3b**x-pc
tk[L^}m65",
 1000 "=C^V:5?gw<JTP?KU/OU27H'U>5F¦FL2:dwlK5rnb6+[)gY<JIm:,IA%>YNJd=L¦S;PuNh@+'q
.([*=aG89",
 1010 "?3{FVEX&7#C.¥YEC1}?D'$w1dSuuCSBg,Jb)bX:4>m):V2@:XGC]e1&C¦)U^47CuCZ11$O5Cy
ODS.}$;24",
 1020 "ZVTgI0fBjh[aqd:9ih]#MvEWU&C.CsBxD8$9~{N#;m&Qb/@Uc['N&Fa3?G~R4*:luA}'&p[85
J*C}25<07",
 1030 "8kI{/AZivf)TmeRAgN8p-QauoXi7#gB}i+KF'X(d%_C>w+<G9CTeO9^8xGmsPL)y9Y&3QmA-'
%5=1{19ED",
 1040 ".e)Zz-¥DdhWnW*P'O<AA,z<0>D_&.a2O[8]R@:9/Wd=ysD}Bb.3d*SLM.yhaT8nM_C'2kM/a;
-oKYD8.93",
 1050 ".a<sSZdg%CG2gUpL7]=^BGC4f$17p&DM2A¥^Lk4W5}7:Y+j]cRJ#$wt¥C&Fy3nXrQ7UwE%D{~
@H()jjwD7",
 1060 "RKJW¥$'&Q}-m]p_@:C'DK./-7Ga+ka*f¥;C=i+el':z=jWLO5P'$t)e+i_6K@CBdM9#F5pK(t
BR7HF{[1B".
 1070 "^gkW,IO2Dy:,$W]&s%&4Bx=~n9'6aQ<Nm#FF79fgN+fiL;%O[P8'e¥C1b2Rk;(QNDM?qh@-8n
%a?¥-xvED",
 1080 ";Bx'4LhE8VUz9j#D<UCq0G9G'B;n/iZv5kr^Wu'{Hoh$e^NXJ#1R¥*FQJ{i~D4(AHQ#(%XQxK
cg&1'K+78",
 1090 "S7hrs:RV0PC>A5SE-6,lVdm{q7F1'k3(3<U6#DC,Pf0t~ZXgp(=VXF-ZEk=a%#~zXV#4YW3*v
rvB}Oc/30",
 1100 "5W&Fk7eg2B*^ez[A{2.D2e=j^K¦&vV1#^U6ZYciDZqH9'+P#Yv*^ez[A{2.C¥'bGrUN']q5Zq
ly^#[7i6B",
 1110 "2;6T>@Nx}R8s4a+Fhn{O%:(:*LPf=L.1(1pA,EN'3)HP1WG;-aRg^cg47lza=gxe?:KEwE+i¥
^*'_.¦,A2",
 1120 "Ozj#%3)8Sb'$^13TV<mz8_=k?GaN-;4%3/,Q'._8=ZnDL6¥wf9*qoRX%v$[G(7,}CE[$¥:3V4
C_;*gNe9D",
 1130 "MRq/9.hk-¦Ho_:/=k}I.*¥Jno]z~@8¥vA0T.VRc0*~'&aI:.:5L<g7;L$rF@#A'MuHy2agERI
Bu41a7914",
 1140 "*KpcqYXJwo*{1UG2?E?[BpF:31v4Cu*M;¥8&eh~'3'¦ot'<?-[JD2[WI$ME%+xcE@#[_N#3}o
V)Ex?;&8F",
 1150 "3(d~2Exqn7Ev2T;Tj/gZJz&(+E&7(1,s¦dF=CN'_2ndQ¥Hzpg#[8KoM*1_zb-*g>vLgm-rBlo
¦nAxC?c40",
 1160 "VcO},P@aSQ%.1¦'-)[Hb,NyX-)}#NQLd9¦%Z311o2tq-/1+%JBNK4{$YMhKL$#O1/QJ2OJJtx
Y-+hO_g2A",
 1170 "QhvUeEaV8aI_[[1=iO's6nwsU+V8VII]$rD4MYGe39?9,PM{Ks:?5i%P:bV(2~gu~'BO:n4s<
r@-+r5tEB",
 1180 "DXFJS4r{^{'Dle.P<(?Y#Q1/4Ff)j0+akO_=qhb1+]uQeAPJ?/U9vV=;pScP9jaY#2Xd5~*%F
ECZ[NRP2B",
 1190 "R$,6¦%EMb%L¦r25/Uoc-*)W8L<kkknBvtwK[6/uk*pR)Z#Q¦*~[NGd_M=zZ0U%($F@])C7])z
&=,?Y?x33",
 1200 "PMiQ^MPp6%+GvUWQ?1Jg]'nu67P=&<:zS&K(>oUj$]]q@Fj]'qWBdNO'agV';/KVj4*K$~L'p
*n3qUGKE8",
 1210 "<VMzXI$'=%-#/u95-nSH%C3>}43]kvQK7&{B#m;.(6qi+3--4U8%bLH-%j¦,;y^nIF]Ph,5+y
tG,%9)S4C",
 1220 "4rW_+XMV[$+Qoh;:-?_y8%eACEv3%10HWHx95.A@B}K¦Q6],M'GbTJ'Js^¦BLognGE¦%?x7g¦
~p-+:i44F",
 1230 "6[{mqXh,G18{oGL6veziEr{#eKSf0U9qW.xB}Oc8K))?ULV4J?JHhn2S}e2$?e.t'DA7?}'^.
B-TE)z/FA",
 1240 "WME*A+SRmn*vh9tPM7:gA}/A.EuDoB3R_UO4rH27@¦ACEHfe'z,O[S8N6mdnIM<K-5{Rc¥8K.
=¥Eus}ZBA",
 1250 "4CV<v,O-P'.r+}OOOZ#70mUe{U^S,.N1pRS1OPB¦IM'9:@y#x41'[1+R:*3T&^FuMA{:$CF0:
6/ZHD_aC9",
 1260 "U}{oGZ^EUO¥''DH5sOTP'AO+(6A<<3HZ28y6t-yE/9Y}^EQS1,OF8TqMKsH¦OIsGA3'}k?E¦S
m';o%WwB5",
 1270 ";os#w[¥KC-P7O5ENQtj$,Q=#mQIoQcE5Ofb6yneeQ.T¦?G_^=oH.gYe'/9ktR-pf').8i=J%z
?N6h?H{FO",
 1280 "J]{}.TecC4+xc,QEJB@.B{Aen#Q0-_;dkF,=%*3%)[%N<HRyfw?P[vK9t$dHLzOSj&?6h6P0r
iG(niK207",
 1290 "Yc&]+P+Jf&¥;1D=$LlIb.L~w1*u[X?MpUbbK^,'tRmgO54NEQ11.1tQD~C(f6zV6t4?K6$3~o
E]AUUdLC1",
 1300 "6@()CK-(H¥J;Lcd,2OXkL]Jo8%)'jc;P%&/C,m@[;yein&}P~16q+F:3*BH?GbJ;oH_&h{'xt
4LLLCk=2B",
 1310 "M^z8GHd[N25qlqJI/}S{LH(c54rG6$+%z?M($:_l'$9UW7^G(b&>rvWHohO$Q6t$y+RyVuC.l
¥'AP(BJ0F",
 1320 "&;^Db=B59C=/:5%T6,c-)T>770)XM^~G[;u[JAEI-HIo9]H¦O'?(¦+1TNnR0YZyP/Dzt=R&EQ
uYQ?HLG38",
 1330 "^i¥%413(:o^:DK2$s5QwN>3?/+;R.fI$Kam,Gda'C;kK47i:6t2d{GI%P&$sH&irEJQ[e?¥6G
_P36..QCA",
 1340 "/9^.a?ZiVQ:-%N46C>Hh28~}OWnd8n,vg2a5WEcX+6rD*38Un#Cu#Wm+S¥FY:,¥GFEzteo+']
8s-$P57CE",
 1350 ";&U>y5ygrH&A*M5?FBFm.S)%2MI]V})['gP]A%.1]_WtE,@Z=C#t#18It<*q':D()3uOc'+&)
0;ToK5=3F",
 1360 "+ejBy+Pp&H6Le&yJ^r4''<¥<)Hx'Hq6Eli-J]'Os<3ppRFl$11Z1buCKs^qw7eGnpWi7I]$.j
W%2;qrwCB",
 1370 "BwcraN[ih~?CyL#,N8iOHviQf3¦opJBp^Em9ygW4%EQ&P3,o4JZ~}R})¦{¥-[#7N*06;j#BPS
#FMKR¥V76",
 1380 "$'?}C0AB'6XE)4p(@?s+?Ex@_&?IN6&xMV)>/_ZZ/¦d~}OrpvK¥&%*¦)ib-5T8IM:PF&[q2mq
¦7[[Ai6FF",
 1390 "BgW7%B}f;MCHXMG5¦ZDaXh¥fo6ce<q¥'bZOC1b&9F%:2oQ^1M}+&'ch,=F5QND):R:?70}1-'
<f3}o6P22",
 1400 "XqR;JsVhKP¦)3MM7BK~+]wJaMRt{uJYi>X.e5,897T;5.V4E#6vXJ?:?8-[6nOXI-+;&/5-2
T+'$[<zD7",
 1410 "6Wp*AIc+k6'-+Ug,e@ik721VTL]V37Q<}]b:NiC^A¦5oiI*x2P';:wW2H_'1CC#s####$.9eZ
~7]7W,t72",
 1420 "[OSo¦N{@7#M$:zpEJg¥-8ZT5PKTnQII%C9^]bLD8:GD(2+~*L$T¥VNM(Q^G¦^,7s';Wp'';qG
```

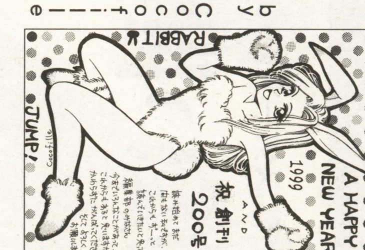
★う！予想外に「通」なリアクション(12月号P122)。まあ出版元が変わりましたし…って，そうじゃなくって深夜枠のアニメの話ですってば!!(茨城県古河市・**年齢不相応38歳**)……**【影：昔のOVAはねぇ…ボックス入りで豪華だったけどやっぱマンガがそのもののほうが好き…。】**

```
{*K&b@28F",
1430 "OyHW@eJ;g^U,iR}UJ>gJY¥:BF%Y#ec^c)d^Ot<NoVXe:s;x1¥0,]o+$]IGtE2v}2)-*4-]L@E
pn'$_u]AE",
1440 ":>:aH6,-7.R*ic9$n0D6OqAu}Ou@9*N(Ij}3#FqV<H@%v4*Uh.L_N=a?_7w¥5xcyGSTy':*4c
Vf3^d0=96",
1450 "%H$[r$OeXv(*Crd/26M^:xj}y^E'bHOZ1~G¥f}=l'z_NVCRL{2Tw^AI0#]g¦(XnP1G(}EGD¦G
7Z[yHdvBB",
1460 "<X¦jEY6,2&VI3a<Q7]6K79L[8H.s0b5a:%zVRl¦_;Qg0[0fhP,Fplt¦¥T$JW@u;=x(0bngN'[
'<3JnpHDA",
1470 "]+dm<YL})z@wK&3$Lw.GOR'N&^v{MfJ7z=¦@:X#.M%OV,TWAtP-[pH[SoqfbE2}F)N;>z=]lY
VQB/'{>BA",
1480 "(ntuZ1rpTn.Z'eW(?aB:Qf@7nR5HYuU(}P#7YjHIYT]DrI>X3SWQvMr=w@Zr^Q@c$P63O7.d+
B#/VSVx16",
1490 "2o@)'1sm:=*KH.1FlYOb4ur0.+~,F(WER2B='+¥zJV{EVX11XC@2dTf]hU#;@h[PBR5HYvR5>
<JI*_PoBA",
1500 "DGCiOTp'=hCR4@<)5pPlT^%-SAL](y&XzeQ=T(GIR_ODx>e=/~^ImXjO9;Mu8C]yM]GQ1&:sb
PdMmL1hBE",
1510 "MJanPV}O¦:^Tx%L¥m*t~['j}.Mj8xYZ_U9u5My{n[)S=aR_nBJOJBOtQ5,gbPJl#~UW7wG#].
x-K8%*j5E",
1520 "/0'Pf+qDM-NQ¥bMY7u,oNUbzhUHAeYZ$.@vC_W~¦¥.¥VxVX%Bc]LV(AKo8+'&%VAPDJJ?R<'N
=5?heQG74",
1530 "D'HeZYTg9Y@zw:X)kbF1W)p@¥W0'QlX¥sOQ7@%~^9x.*K]%U'^SNT62NS'NsHu7pIK8jxcKZ@
cn,r+T]3B",
1540 "5Dv_kM%ED$H;%@XX1tUICYCk¦O{'p3W+I;N]9Gb>P'#(TXz1BzXg0]-VLAktY&UbRRh0SF1hp
b4FX¦&zD6",
1550 ";mVEgSNR/RR{jUiNODTC^54VrOeV:F¥yx<UF(%eW^&¥F{SRwz[F;l~MPm91n@5@#:GQ<GRNN.
>qOqyCoA3",
1560 "Xr5DV^NJONO{u84O9'Y:D6=f%<rf6rGKw'P5x.iUU+daGE}={z,'(OSZDKg1W($$rXE&2+¥]'
{EW;ADe79",
1570 "]u_k'YtFU7FCA0e7Dsl&TDF:+^rpPP=Yut'N=5?]KlzfTZb*gF0wt$bF(w>>Fy4spPp$hm]T]
QOOTPtU28",
1580 "IB]##4@AA8NN1$v)04F[;R;@W8h@bmVJj]¥NPW3T@+_X^Ozlre^0D<&B</MDZf8cNGoc={NRB
'rP>¦rz37",
1590 "]yX[b^8zU6WB(cKT^=>¦QK%YNYA?drKeuD>¥AyAtSbHyb¥[#U(OwrBh?wY7JEHO$6D'O1>[I;
Y8Oy2o122",
1600 "¥erKrGuIq,>2+))]#t+1WB$V1^G2¥*E/Oyb0n%%FPI~d~>::(&0-M¥6WlLa')jBPv^ApGR?Un
UtOX&>?70",
1610 "Mp1g2<,vf^5d;O'¥J}%:3ECz]Z_I$ML¦b86JiJ0{O_FntYV{OYOwik_1iD1ARim-h=&wei@¦?
OL@Pv'i05",
1620 "DZX7I0j*MGX1<M2Z{f76SJrtV(Y¦%@^7:&¦RIqA2IqBJn/.s{&?Nvp=¥qa-b?pxehY5*I'Z{k
o}OMut1F9",
1630 "5y;%1>q6(oQj;DO=govz9JFtiX¥sRbAiDLE1^4w_V[S,cD5&j~[?xpeDL:K,KM(/~7$b]RAmN
QF;¦~WyA3",
1640 "Vd{]6Bg4a1*G¦bvBnNvR(K)178ZM0:NfxvRY49M7Ypi0:N&=XLF16aF)UQX~[?6YrX14h<^e*
u~MDH{c0D",
1650 "Zj¦+K@BpkjBn%n:%rq%J@Ri2VCk#Wd1¦tJ*>$e¥TMn9c@Zy@_%<RbQB¥WfW61z0oz]UCp@N*B
2[^b'{oAD",
1660 "Lw;kdZdSo/*N&U.4b=Zf^Dg<]Y¦kovZv[q:QB*fV@¥Y:R¥pFbM3p'B^0v,Ju¥c,~ZBDKFB.tA
0VG&j>^AB",
1670 "BC}vk)jKM9^^9Jr9o:>^Gw,]+1;wEk]rs5D^?D$4HbwWQ]lY',]UDX{>$NWrJ?$~uW.sjS0@<
_(¥:1^@47",
1680 "QYZe*Hm)sx1'R;{Y&VKO]ai6GH1@N>;I(Of¥/~¦zZ[TVzU(JN2^^}'PLG-/vY+^ig[-OmIOqM
1t947at5C",
1690 "F-~W2=GZlcO)<s:<=R#nOVcO.M¦Gpe]$21h^,D=nZP,9@^uRy>^_GMB/COlDQ[6d'<n;U]Rhj
zMX}4BVFC",
1700 "@lJ$vYAPWaW<$rdNuFC¦M.-PU[*k3x@#1E6G>T8~&So.jLL=YX].H7bZYP*)=b/,d5>1E)X>*
¦:MF(U98A",
1710 ")vKIBBa$[OWsSn*=Hict7xjo1W8tNF6+XO*SIp[[ZueIt@.H75=/¦16SLF1$M/%^17$%,u;z/
1TJ^R5h57",
1720 "O'ls)VOrh'VPq[P/syCbWa76yW:¥gwXVnuJHkf#a02^kBVdg+%<si8XR&eu/:F^.u/-9p¦,N1
f;E};alB6",
1730 "RQ4uV8C3v(=1v3+79;yf;>xT3Ko^P:?_C%U¥%0ZnS9,fX9JNzV^QVnrOp0mbYACTjKO¥ax/=1
1Y;:¦v^5E",
1740 "¥+m5&^C>Ou¥3zF>BD-Jr)@'K%[}vR&U)J>s]bWN*¥9mTDMEnRi¥8)-VS*FpFDTUH/*Cv/S¥O+
0sL0+H}C0",
1750 "¥^3)¥SC>d3[%%qu^QQoq^_Q=b3ESS1[@&}NL4JUnG'5ePSX)E:OHSfF@#Kd&])(O[OHI?.V'p
$e?)IW^C0",
1760 "SYGA^3j+MA[hA;BXib2I1f74fUXc8%@11Sw^9~QiNi49¦X%L?51f¦j@JAz/NDOAS?VIS+N]yY
t&[0_188B",
1770 "^aWg-D?deBN&Fv;]2)W0SL6Zi>w{~N&P0r'/x^s_=5$hS9cT9c2mk=[P'spz)Y-]G=Y;zc#}9
Y<DxPBQ36",
1780 "&zs}P*qoDNAQxt~PMpj'[¥ESK[V}Mr%o;P:3]w,_=O/N}D<T9'T;a^pE>-H/B(2m'6<1¥O'<M
;G.Jsz#E1",
1790 "E7$wsX?'z93z¥#eWYUk5[AOtKO/3?e8]MR1P'm33TD#ju)¥((*Ii>G[:7=[;+^RS*%$^'j=^¥
m_ZD%&844",
1800 "Stf=a)4{c,SwP[vDGa@+YIueT]-G@)@h#>s,C¥ESI]cWo%A2mjBH@uS4@+_zPlEJK6uelo%DO
ls.o]n065",
1810 "Py@N)(i}GuAwqFp5qx2s03jr1,JQPx%tc¥J-$R}$7Pi;SCP<erQ^2E7;^?};P<Pld7F^*])¥-
8oY¦2%e0A",
1820 "WnWYcWYar)1*]cSICa<)Ei=U;,U8K9(e%'x,U<Hj&AVwt6i%sp(*ze)(yD-&?7bG_Kb{dxCRM
bOP<XU(5C",
1830 "8@nnu)¥-eCY~qlr9ph9@U[})t8{)a3B:Wv}Q3/mUYCFu<7K,><&>6Yg3;IaeYIq¦hCz,[++jl
8&PNSGx5F",
1840 "@ib^D-=k6G(/e&FPaP_Q'FnBT@+Jac:,x$CL8raPBH8CU-Chkz)e0v+.ZJX}&x#$J&/:uMPM5
p[0AA6Q31",
1850 "K?^]L(5emy(z&'o?7cDcL]0OtCWq:/P<h%h:54?I)¥.bGZ(9C/9pi(CF/¥w&.1%'¦Pz1:2+ko
IlCwo;WCE",
1860 ".@b8HLhv755ya9+X@ofT:W0Fq(8IY1(z5TSN6[MgLrba¥CY50'P<kux:'<aU)¥.x_Z)Y8cHo^
-;8eHk35C",
1870 "KGcA_QqU¥G<CkBHCPTS_&}MPc'3qJ]5<>QKDCV*;APaTt$&Gu'RChs-LNj@;Q#;*1Clw-L+¦>
;>*¥j_u50",
1880 "4wIq[D{O-U3B_¦t+.Lom3,]B1%6qkn=y.sk+ncX0L=Ao¦:)J<IM_hmd7t}=/JfKE=I#[3O9¥[
uoZHs6:3E",
1890 "*]b5DTKp[G'XQs/6W~nKG2_XP/Me_,'@>E,AVQ-~[jML3AVIg:Ru;/#5VXkd5Xu();m&:#Ts9
Q/4>tPmA7",
1900 "%DHGsR9v]M%D*tx.e.6'27s{H2A,YtJF;a.6bJ=,,EeW_(%OhlXZ<pSAZY[x={O;M%Q[7'CNs
V::[Q~T63",
1910 "83)_d7;N@/ZCr}N$5/L;<+-Sy%Fhe~'c[~@<E$'M-L#hH36.9¦335=XUi,1~$<$#]V8i<mP<z
s=UfC.068",
1920 "8<A@n-%z,QKD-126M,*$I-/x¥>X~tp017PWKt{U_QsivqNAENqKodj(/RVsOG7a,^+&s;@Cm7
$77Xe>>FB",
1930 "KGo5W(/wHFCA5E'Z¥{1ML)z3]Q9iD$.Vb))-CVf78eME^A¥>YV%;h+?A¥:Iw&o0}&$Ckq.7^¥
w,K'a¥I40",
1940 "+k$A#P=^jtDA%Y5Qsopx:86nWH]5-MUgAJj(7R;?7i%p*(4IA^+o.@,=y;&6$NVNKEqxHZ*aG
BE4,C6@AE",
1950 ":V<'v,*_'P+¥'r'E:J^J-'B$n.@d(gLp[dQ<?kr_Lmdog(7SNx=r5HM4Q^P1R-laT:R'dhBAf
f^@jVt&54",
1960 "V;4BYW-,+H?Ud3H7X-/jYvh/¦8'6rg5:':CIrL>t4_,Jw6j#n);zT0dR.{OR7ulYBE>?.P/)%
m¥/1{AU15",
1970 "[{+gmJde7yXzzr_D¥71)1S55c^gPuY1gt/t*6FS=1b1YE1_Mmm0ydA¥^):¥HXOhe7YO-=I-m1
2%.5v]HDD",
1980 "(T[&n(EF53O3hB'Og85F(QX>{Cikxt3FCYuE),o9T(Spr0=>'8LUUGRC¥n*#84:MSN_<C[L)j
XlI>[&z41",
1990 "JQ>KzI.mv<Q8^523>Nx@Cb_t2(JBDe-KOd87's'<R/Pp1KkL{BCJ)9'+QQd-:.&%6C~LX.'6Z
#@^1oci57",
2000 "^Pq=&HGbo][2Mwb8(?-VThz<@YQ&4%W<iuq?PgxS<{P.DN4Ya*RTdJ3?KJ[OJ@99J]_Vao[^?
'(H&s1Y99",
2010 "([jHD],¦/~[5&+zW,8]D^xXmz3qkk.^70eZ?++5&<~&-Z]iRhP¥hO,cHL#(v^.QNxB-HxvLtM
XFLL/UYB9",
2020 "^g-q9M/K]vYqwDpO]g{:&O^G>?(¥pMS2xg:T'0^F<QvaXC^0-67NMJNH^N4U@$Z(n;UxE)S60
qBSCt<{96",
2030 "ZHjYHL+HPl[~W6}<5H9c1x'>J8<7AG)vsF%0mM-VV7=q&>Y7Ar0ji7>9>%Cb.YGNNNg8}f)96
;}@6-*;4B",
2040 "Mj7Ie9=CGR,1COJ7CaF5Hq~R>FUS10@3I9P5IpLQJAz8d^N5'@V1un6@2)A7BlR/QIovd.5zB
U>JLOR¥15",
2050 "TXku2@0eHs?'[v6QONyQ>C'3f0aE8s7V*8>Q9<zdTC8g'@,a_o3m;=YE0k]R4)sF*I<de(I¦K
JEF}Q}g94",
2060 ">xdZ,'Z&F^Cj.UR2'VGNHx6Kb]ju'zR0dT6Da*uU.93u*Ri2v~E^WYH$s4^9[4nh<TGAyh45X
$q@_4R,DF",
2070 "*3NiE@mx@hZ%gpnZ%¦+Q&f'%iOu2%kN3J,m^bGK>^GJ/[?u*.N]?L:.[un:N¥ESffC>pmY]*0
tv¥¦b3k05",
2080 "^.x2vOq{wV2'e}t,s)(]>N>e%(opy%RC}[=W(FjBL0:O{:S1qwJ0Yp<<LL4->grR¦Es++?Ko?
b;-NI[/17",
2090 "81d$sSAF4G^R-BPS%@$'YjkBJQWRP/JPp&*6Cp:^4OzZY7@}Lz<x,P9J;VPx>y[p%5Z_C.NLb
G=F$DlaF9",
2100 "Nr>)f+gN¦M-OE8089zHyId>+H-<cNAQ2I¦S.jfFWI)¦V7%E~FsX[{^8R0cDpR=<rBEBVyp:VQ
,r$?np-B5",
2110 "6D><dG2t4)KW5@9SRVx84XvQX;[;e/J_0KPCK{=u6}¦5=?i1Z)V11N9=nyQEGbR?45B¦(3U1X
jz'vb5@0F",
2120 ",w&H:.sE$ST}(8P6gk$[83v}eMDN,¥A[3_D<fi#*/sSE'NSQx.0{Mnv=oGv9Vqu(A<eUT'I[7
U?)PQNjA4",
2130 "R~h1Z//)Ck0%-,191Lo¥DV^'{-Cj4H;w7LZJq_lj=e.g].L~mR-KLPU>vE(K?0^WSZPsV^S81
```


★影さん，パソコン破壊するくらいなら，私と２人で暴走しましょう！N64の「ブラストドーザー」で。（北海道釧路郡・**殺戮の宴21歳**）……

【影：暴走や破壊と言えば，問答無用で目の前の乗用車を破壊してたスクールバスの運ちゃんがイカスあのCMのゲームも…。気になる…。**】**

```
sJXqxrg48",
 2140 "OGjSY^1d'fS2Ex57/1F¥JH¥^EU86/l>YIO9;hX'R7T3wmD+T(c;3e-dOird+>P^uZ1yjpF/Cm
hu]G8B<0C",
 2150 ">k1s¦VEE0t¥57{2X}{Z3Z0nV)Ox).IS[VxxDdmj]S]tD3Q#K.N:qC]J,BXY']iP,HOx5;p;?B
^hOkMh464",
 2160 "TH¦LV*u(QF1FX{ID>o+9Ncu8P@4#E¦U+{~I09EOJUmWWBRi7Ix<YMzgU0q5fVm0%+Jj<oZN_]
¥(Sjjw131",
 2170 "GDfx}:B¥.,='e¥-GZMjUUGCm<;w~RG2NJ*XInzdy)vB.Z119Bc0P+4d$K,qPTavkMPzt..2By
,1TH*xQAB",
 2180 ",l{e%ML(j*G¦0j;@A8Fz+YgmFM:vy=FX3nL@VbW%8tsz¦@3Tx¦MZo.T2Z878+^Oz¥Koh7Y8n'
k0*7M591B",
 2190 "H1&@h5H6-->[w:v-v-^=FM9m:<3%#SQw=)FY1:IqFXA7=,xc8TB-Qq81qC*YSTkrFO:8Uj8T/
,C&_¦~K69",
 2200 "^GN>fHq-Q[]_zfR¥I2V*U>S1&Q*.dRL0h{N:S<YD>:8/mBi6>lDNxn=M7TU&Vs+eU>W-'_X6l
R&Eo6sD15",
 2210 "9Ks2WO;[OzRFp9DSF'3@/b0^¥1qEEY>j0YD(/UN.MM1$ySS:6TBwo+1IZV(2Vl~@$U0XMFH^k
vJYaE2b2A",
 2220 "Ha&*TF;(YNW,JRvK<>F}$oO~e@c8^rSvEBv/MPGN+r;(q;SJ4EETdF:H.V)s+qBl_L,2qIFWM
WCT]<:K0B",
 2230 "2k]01Ub9TVY__yMU>4DB@mZ]IF>0pa8Td=j>?D5#<]U4pVyD7XYjaiR>r#j.UQFn4V{'¥NRb[
Rt6H4t*E4",
 2240 ")(5D[FA(y:7K'hqImFhv:Ry¦=QCxsp,5})qV?LJWW=nqv]OiCJ+6}5vI¥0umVEjZD4'}¥{U2}
?7<yE@y56",
 2250 "Ve:0r<wkHLM5n-:3[d¦S*8++x4fdN,Zgf@4N;HoWSl5Q1L&lZPZecCqX@SRN54-=J<}qV)?¥t
=b@B1S{9F",
 2260 "SUL¥:W@}S>N'h#r;8K]pZdDR@:}Z21QbHZmGE7WqV¦d-/¥:iXE]a@(xH0:nFOc@¥N>FqYYSMt
=81#=%w30",
 2270 "MlQg~,nEMZ<hTRH4Cv])JypY^/Ulg{AAYDc>6)?8U0eeW¥54¦D^vyFmJ#'SC?^7'EY;HVlO[%
yG?V{&@4D",
 2280 "Y?Nz-&xDG_*qe{B5H1o^4Hu''Y]uIhU_TtRG@[B(^]WAzGMns.@S%r2^tx30B00eN:5%1'¥@1
-yUPGNe97",
 2290 "VML'6..z5nEw;CRN$_.TR}kXA)1n^mK8emRIEe7JN{cR~9BSvU¥*,}HJ:tka]$T@a1pGEdV]E
+/PYU3v3E",
 2300 "Xt7]r=_i:fJ)EqjM¦9~,1?y^BO^G}';<7m¥[/m¦dVmc6~M+U&,D'cStGHK:O.F}Pj¥=Er¦7Rm
4v3ll$f0B",
 2310 ">¦h[qOb(n,Y5WTb5W/18[*J77@akhJN@%dyYQ[s#PX6eaCip{?,Y=Qe>?V1H7Rm4v3lj$RW66
$?^DXPT77",
 2320 "¥G}cf1As6^@K~nmYjd44G}./t@s{l)DNZjP48x^c%q&(YOWn9MN%kG2VsLl}=$HGSIn'wdYkm
S>JxJI:01",
 2330 "^r0OM8DX2eP1SVxZaI,t]_EUU*)w-u>F1jALDkzt^gU.R.X¥/dL¦jy-=(u{z62&~&;]^>TBc1
iJ^LtJ;59",
 2340 ",@Z1Z>o=h5Ob$ZZ?T.[g0?BQS:i%VCUc_<SO¦SMLHv>GC#&[y{###.o=uKDG###@f/3K^hD4G
n/#[u6/E9",
 2350 "##<@¦0-[Qp#####&C'sn@¦nd}V2m''##$Sh*PLxG)0-'TJDYp,@¦nkH?E;s{RA>._+y&@MD-6
1C:U.KdD6",
 2360 "KFP7[:7(G)G'u7]9b,iQ#jY+MG'u7]:fym]9SpI7>r#ZO)7cr%,vk1A.b@q^Um(f'CwYJC.Z}
s(L%(0P27",
 2370 "LyRd*Y'_q~5HY¦kASLHk;kNFd5:::7?r'5e)_2¥P$')P):@f_AD}?x':C~LD'#1c$6zRY'Qd2
7i0z=q]F5",
 2380 "?@n(p)bg.892pX/F,B<[O}R_NU%sqJB~Db1+ZMi=+W6'sCYvVb0L,?&5hHlY8¥pu['xQglGXo
KX%xRRJC2",
 2390 "]/xRoJK.1s:7(G8I:/9PDPNb@E7v3L+'p2+(7lQSQbvpK[^V/l'j+&vDQx/KGdsh9?@jWGC;y
N(CN-]dB1",
 2400 "<47=M<NP#¦¥*,(M3uY@lRsy*}=C^NPLc¦RBA}8en'$9oXC,}__B¦HoMHf,~GBJ@Wn(fRrh,O:
)Q5HFRiC5",
 2410 "QFX~1:4rOl(r*hf8kK1s%Cpn}Tef4';v~.1.UR518a)W=&zv6hZFf@WX.'7EVI5KLC8o*7M]#
4WAT>(+61",
 2420 "Gjb1N+Q5/d<?C{4W6=2((0V4p.'POKTaOkILY?3pDkTisEQ1[+UzH:@BzZH?8?wZ.OTMYRQyO
wU'Mq(B1F",
 2430 "':{*A+YU5Y4Q^G%V.9#.I>z¥ON)v$D^3*0oV.75bKk#BfI0¦7XF3eF@DF>bvI@/hQ6Y]G]7-N
}%R/y>tD2",
 2440 "93&)}M?i3N-/XmoED>L7YDb}n6Ws$/V,gM1C8I:';K?uBCfO$t#i+G}Nsu%08n^}-J[_$UK-V
29>ES#175",
 2450 "6H+<1Ex1y-SU%b¦<vC0x7S-'7MxPkSEzll'0c_$D+'S+_3,4>OUM4o*^4Hx6XpgIG,-Ui=+c3
,~MZYSbED",
 2460 "0&e~EJeA3H;JU}k-Pm00%:3hzP/¦zr#####DeX._#20em,2c2?#$08C&ge{e/LJ8w#>kc10bJ
TK==QkoFD",
 2470 "$%@v_L<P{D:gJ=k'WuN)2$j//'mK]-Eic#@;Iq2b6MC2?######Ik,vN~F'm1~0UB3GEoq,PK
uoWN#~/C0",
 2480 "#A3DJ&vp+P*[z,*%nvM[#Q¦X5*PZ&c*fd'c###&v?H4Z1Dwpmb<VuOLT+{KjWY4=¥(ioBx,¥G
M,&v?&g97",
 2490 "/g~1DLum7a3>lX]9ODk4=RWEc=QIp==VR7k6JkoeB4PMWGx<Un:VloJHK89VVD,+iGz=t18z6
XD3gh>{27",
 2500 "4[njTG{nr:/>14W;'mN(Q25Nx)mD'@G.m,3ZLe.bF]ND:$KG+98k;BhU¦VQT+77]/Fn-h?Y]d
>y-9¥$[85",
 2510 "B'@CeB&=F$/*qVU&4/bECYP5s:kxr(E8tf(TWmIoJSE(cY2]1B2=d@c'B{LJ9jPX3^a=zCI.Y
WGIKA2t87",
 2520 "/hqoR3caE-4<HqP'#@C?[<&#3###aOA#dAK#####)z]GS#########$%No<0;C6O#####%-^
IK5;ULGAE",
 2530 "########L,ZHze>=5za'lalG#####A74I4yY¦S()Yd9###>o-)_JDFYw=c+#K2tKh-$¦*Q9
vWVOEa;2E",
 2540 "#########################3y;'g>:/###B/###########4Ik##################
#######AE",
 2550 "#####$qs#X¥nwFN'c@7#%z#3$'zpB:#:ioUkh]78;T1-HVJ?g4SmshFTkJ_###########
#######E1",
 2560 "1P.dY##QM1#%S=k##QMS##QM1##QM5#(u#S#('X%#$3Gs##########################
#######5B"}
 2570 dim int file(4080):int x=1,y,i,j,c,ai,che:float c1,c2:c2=pow(2,32)
 2580 for j=0 to 4079:c1=0:for i=0 to 4:gc():c1=c1*92:c1=c1+c:next
 2590 if c1>&H7FFFFFFF then c1=c1-c2
 2600 file(j)=c1:next
 2610 ai=fopen("DT2_MAKE.X","c"):fwrite(file,4079,ai):fclose(ai):end
 2620 func gc()
 2630 c=asc(mid$(data(y),x,1))-35:x=x+1:che=che+c
 2640 if x=81 then che=che and &HFF:if che=val("&h"+mid$(data(y),x,2)) then x=1:
y=y+1:che=0 else print itoa(y+2);"0行に誤りがあります。":end
 2650 endfunc()
```



by Cocofile

評…やっぱりコレだよなぁ…



by 本名吉野

評…ホホホホホッ…(つぐ美)



by ほざれ

評…ゴージャス…30万だしなぁ(影)



by 藤井朱丸

評…がんばって32ヒットさせよう(つぐ美)



by 邪道坊や

評…ハガキ待ってますよ(編)

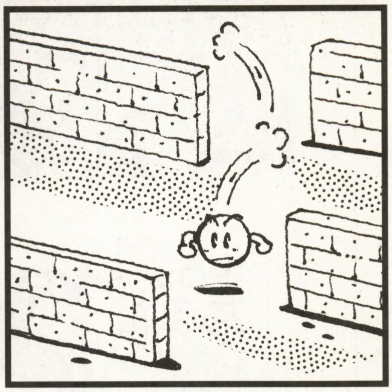
★<リレー小説>五反田の空は澄みきっていたが，その男の気持ちは沈んでいた。財布の中には夏目さんが1人。明後日の給料日までどうやりくりすればいいのか。「昼メシどうするかな…」ビルを出ると，いつもの店からうまそうな匂いが流れてくる。ラーメンライスの誘惑が…！(以下次号？)

FX-890P用

上下にスクロールするワンキー・ゲーム

広い世界で

川口　周平(19歳)

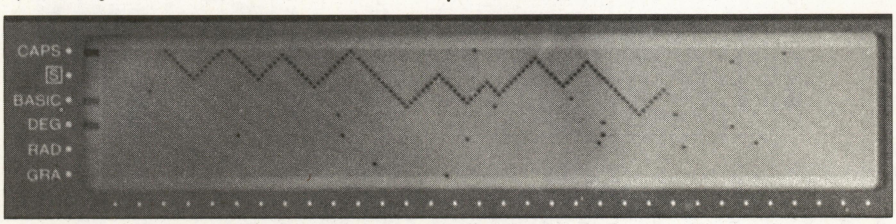


内　容

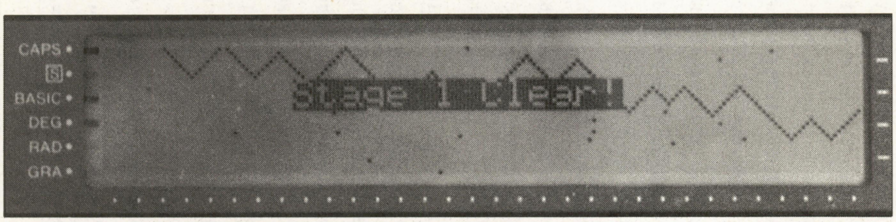
画面を192×64ドットいっぱいに使ったドットよけワンキー・ゲームです。すべてベーシックですので普通に打ち込んでください。

遊びかた・操作法

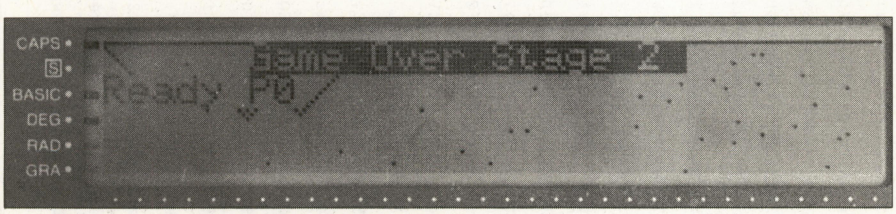
何かキーを押すことでドットが上昇，離すことで下降します。画面に散らばっているドットをよけながら，右はじまでたどり着いてください。



▲《写真1》上下にスクロールする画面をドットをよけながら進んでいこう



▲《写真2》右はじまでたどりつくとステージ・クリア



▲《写真3》ドットか上下の壁にぶつかるとゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

編：同じドットよけなら，こういう工夫がほしいですね。

Dr.D：そうじゃのぅ。モグラたたきや数あてばかりではいつまでたっても採用されんからなぁ。

影：リストも短いし，メリハリもあってGOOD!!

改造のアドバイス

30行の変数Mにかける数(ここでは40)を大きくすれば難易度が上がり，小さくすれば下がります。プログラム自体は簡単なので，いろいろ改造してみてください。

苦労した点

ドットに連動して画面をスクロールさせるのが，はじめはうまくいかず大変でした。

《第1表》変数表

X,Y	…………自分のドットの座標
M	……………ゲームの面
I$	……………キー入力用



評…これからもがんばります！(つぐ美)

by 野沢プロト

『広い世界で』のプログラム・リスト

```
10 CLEAR:M=1
20 *START:CLS:Y=1:DRAW(0,0)-(191,0):DRAW(0,63)-(191,63)
30 FOR I=0 TO M*40:DRAW(INT(RAN#*192),INT(RAN#*62)+1):NEXT
40 FOR X=0 TO 191:IF POINT(X,Y) THEN *FINAL ELSE DRAW(X,Y)
50 I$=INKEY$:IF I$="" AND Y<63 THEN Y=Y+1:IF Y MOD 8=0 AND Y<55 THEN LOCATE 0,Y¥8:PRINT
60 IF I$<>"" AND Y>0 THEN Y=Y-1:IF Y MOD 8=0 AND Y>15 THEN LOCATE 0,(Y¥8)-2:PRINT
70 NEXT:BEEP 1:LOCATE 8,Y¥8:PRINT REV "Stage";M;"Clear!":M=M+1
80 IF INKEY$<>"" THEN *START ELSE 80
90 *FINAL:BEEP:LOCATE 6,Y¥8:PRINT REV "Game Over Stage";M:END
```

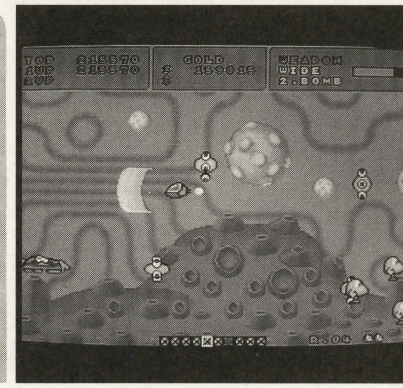

★ただ今私の本棚はア○キーと電波新聞社の場所取り合戦が行なわれております。(茨城県北茨城市・暇人π面相改めIの友人Y16歳)……
【影：ベーマガに加えて，電気店，ラ製，OAビジネス，CMM，電波新聞も購読。縮刷版もしっかり買えば我が社の圧勝だな。フフフフ。】

♬ THG GAME MUSIC PROGRAM

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋GS用

ファンタジーゾーン
～Victory Way～
©SEGA

栗田　英樹



YA DA YO

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第23弾は，SEGAの「ファンタジーゾーン」よりエンディングテーマ「Victory Way」をお届けします。元祖はアーケード版ですが，多くの家庭用ゲーム機，パソコンに移植されています。最近では，去年セガサターン用に移植されました。個人的には大変思い入れがあり，全面攻略した最初のシューティング・ゲームでした。その当時としてはなかなかカラフルな色使いだったように記憶します。

リストについて

ほぼオリジナルどおりの構成になっています。曲の最後の部分はテンポがかなり遅くなるので，トラック１を利用してテンポを細かく設定しています。なるべくオリジナルと同じタイミングでリタルダンド（「次第に遅く」の指示）するように調整してあります。

トラック６では，和音の最高音が旋律となっています。少しでも読みやすくするために，和音が変わるたびに空白を入れてあります。単旋律の入力はMMLの得意とするところですが，複雑な和音の動きは労力がいります。あまりに大変な場合は，トラックを分けておいて，送信チャンネルを共通にするとよいかもしれません。

今回から初期化部分が少し変わっています。26，27，31，32，51行目が今までと異なりますので，打ち込みの際には気をつけてください。

『ファンタジーゾーン　～Victory Way～』のプログラム・リスト

```
;------------------------------------------------------------------
;       「ファンタジーゾーン」より「Ｖｉｃｔｏｒｙ　Ｗａｙ」
;       データ入力      栗田英樹
;       コンパイル確認  SMC V1.13B
;------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;------------------------------------------------------------------
#music-name     "Victory Way from FANTASY ZONE (SEGA) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1986 SEGA"
#programmer     "栗田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          70
#beat           4/4,48,8
;------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Reset All Controllers"} @G121,0 r2 ¥
          @{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
          @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
          @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
          @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
          @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r2
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r2 r2
;------------------------------------------------------------------
1      ${Name:"Tempo"}                          @z1     $W
2      ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}      @z1
3      ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}     @z10    $W
4      ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}          @z10    $W
5      ${Name:"Bass"}                           @z1     $W
6      ${Name:"Synth. 1"}                       @z2     $W
7      ${Name:"Synth. 2"}                       @z3     $W
8      ${Name:"Synth. 2 (delay)"}               @z4     $W
9      ${Name:"Synth. 3"}                       @z5     $W
;------------------------------------------------------------------
2      @{REM:"GS reset"}        ${ROLAND-GS-RESET:}          r4
2      @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2       ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2      @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
```

★サイキンツマンナイデス ナニカヤルコトハ，ナイデスカ。（茨城県龍ケ崎市・石引丈士22歳）……【影：なんか寂しいなぁ。なんかあるだろう？編：たとえば？影：デスクリムゾン完全制覇を目指すとか。やっぱ人生目標がないと。編：…なんか違うことでがんばりたいです。】

```
2       ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2       ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r88 @z10
;----------------------------------------------------------------------
;                   Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
1                   ${init-Nop:}
2                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
3,4                 ${init-Nop:}
5                   ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6                   ${init: 2, 0, 40, 12,   0}
7                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
8                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
9                   ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
;----------------------------------------------------------------------
1                 r1      r1      r1      r1                $X
2             @024 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
3,4               r1      r1      r1      r1                $X
5             @039 r1 v110 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
6             @090 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            ;$X
6             r1 ${e-rt2:+3}                                $X-1
7             @088 r1 v050 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
8             @088 r1 v050 r1 w127 r1 p064 r1 M0            ;$X
8             r1 ${random-pan:}                             $X-1
9             @016 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
;----------------------------------------------------------------------
1       i 0 o2 @%1 L16 u090 @q0 q%0
2       i 0 o2 @%1 L16 u085 @q0 q%2  @[+20 @]-20
3       i 0 o2 @%1 L16 u080 @q0 q%3  @[+20 @]-20
4       i 0 o2 @%1 L16 u060 @q0 q%5  @[+30 @]-30
5       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%1  @[+10 @]-10
6       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%1  @[+10 @]-10
7       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%1  @[+10 @]-10
8       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%1  @[+10 @]-10
9       i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%1  @[+10 @]-10
;----------------------------------------------------------------------
;       A part
;----------------------------------------------------------------------

*       Tempo
1       T070 |:8 r1 :|

;                         10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:03,04,08,04,04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                         Dr Bs S1 S2 S2 S3

*       Drum
2       o2 L 4 |:7 crrr8.]c16[ :| L16 |:4 c]ccc[ :|
3       o2 L 4 |:7 rrrd :| r2 <d8.c16 c8>a8
```

```
4       o2 L 8 |:8 f+f+f+f+ f+f+f+f+ :|

*       Bass
5       o2 L16 u110
5       e-4r2e-b-8g a-4r2a-8g8 f4r2fa<c>f b-4r4b-8.b-b-a-8.
5       g4r4rg<d>bg8f8 c4r2r8ce- f2a-4b-b-r8 e-8r8e-4 |:2 e-e-e-e- :|

*       Synth. 1
6       o3 L 0 u096
6       |:2 g&b-&<e-4> :| g&b-&<e-4+16> g&b-&<e-8.>
6       a-&<c&e-4+8> a-&<c&e-12> a-&b-&<e-12> e-&a-&<c12+8>
6       e-&a-&<c8> e-&g&b-8
6       c&f&a4+16f16&a16&<c16> a&<c&f4>
6       a-&<c&e-16> a-&<c&f16> a-&<c&e-8>
6       f&a-&<c&e-4..> f&a-&b-&<d16> f&a-&b-&<d4>
6       f&a-&b-&<d16> e-&a-&<c8.>
6       f&g&b&<d2> g&b&<d&f4> g&b&<e-8> f&g&b&<d8>
6       f&g&b-&<d4..> e-&g&<c16> e-&g&<c4+16>
6       e-0,%-35g0,%-35<c16d16e-16>
6       f&a-&<c&e-2> a-&b-&<c&e-4> f&a-&b-&<d4> g&b-&<e-2>
6       g&b-&<d-8> g&b-&<d-&e-8> b-&<d-&e-&g8 d-&e-&g&b-8>

*       Synth. 2
7       o4 L16 u110
8       o4 L16 u080 r16

7,8     |:4 e-gb-<e-> :| |:4 e-a-<ce-> :| |:4 fa<cf> :| |:4 fb-<df> :|
7,8     |:4 gb<df> :| |:4 g<ce-g> :| |:2 fa-<ce-> :| e-a-<ce-> fb-<df>
7,8     |:2 e-gb-<e-> :| |:2 e-gb-:<d-> :|
7       <d->

*       Synth. 3
9       |:8 r1 :|

;----------------------------------------------------------------------
;       B part
;----------------------------------------------------------------------

*       Tempo
1       T069 |:7 r1 :| r2 T066 r4 T058 r4
1       T050 r2 T041 r4 T036 r8 T032 r8
1       T044 r1

;                         10  1  2  3  4  5  6  7  8  9 11 12 13 14 15 16
2       ${voice-reserve:03,04,08,00,00,02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
;                         Dr Bs S1 S2 S2 S3

*       Drum
2       o2 L 4 |:3 cr8.]c16[ :| c8c8r8.]c16[ |:2 cr8.]c16[ :|
```

★やっとPC-9801RX（ドライブ両方昇天）からBXに買い換えた。これで久しぶりにBASICできるぞ〜。（岡山県倉敷市・**齋藤　努15歳**）……

【Dr.D：買い換えがBXというあたりがBM読者だなぁ。投稿プログラムも送ってきてくれるとうれしいのう。**つぐ美**：なんかDr.そればっかりね。**】**

```
;      以下は確認用データです。入力する必要はありません。
;・クロックカウント情報
;        Trk:    Total: LP Start:   LP End:   LP Total
;         1〜9:    3840mc
;・チェックサム
;         1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
;   0 ..... PU7C. XHU7. HSU.6 KWZM1 ..... JB.A1 OONZH F2.T2 9H6G8 072C
;  50 1..CJ RSTJK C.MFY AJP67 KS.TJ RBY4D XL... .F... 3..T1 06.90 F1CD
; 100 ZX.A9 ZOMPY U8HKW GR.91 Y.W78 B.8H. ....F CP5.. M..T2 9TNXB 0FDF
; 150 YW.9Y HK3.A 9W6Y7 FFW.W 6MMZJ M9A.8 9S52. YD..2 ..... ..... FBEB
;-----------------------------------------------------------------------
;Total 240TW M61NJ 2DHWY ROOEC NZMP9 225MC XCFEA 8157B WNOHL ODEWR 7E93
;-----------------------------------------------------------------------
```

・掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。
E-mail:hawata@ss.titech.ac.jp

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Marco Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.13Bです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，NT（コンソール），Free BSD，およびLinux，すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。
URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。
E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

```
2  c8cc8c6c6c6
2      |:2 cr8.]c16[ c8c8:r8.]c16[ :| r16c8c16
2      |:2 cr8.]c16[ :| crcr cccc c1
3  o2 L 4 |:3 rdrd :| L16 rdrd ddrd
3    L24 <dd>d0&<ccc >d0&bbaad0&aa
3    L 4 |:3 rdrd :| rd<c>d0&<c> r1 r1
4  o2 L 8 |:2 |:3 f+f+f+f+ f+f+f+f+ :| r1 :| r1 r1

*  Bass
5  o2 L 8 u110
5  a-4.b-b4b-a- e-2cceg f2f4g16a-16r b-2b-4b-a
5  a-4.b-b4b-a- e-16e-16r16e-16+4ccr16g. f2a-4a-4 e-2c4<c>g
5  a-4a-4a-4b16b-16a- e-1

*  Synth. 1
6  o3 L 0 u096
6  a-&<e-8> a-&<c16> a-&<c8> a-&<c16> a-&<d16> a-&<e-16>
6  a-&b&<f8> a-&b&<e-16> a-&b&<e-8> e-&a-&b8.
6  e-&g&b-8 b-&<e-&g8+16> e-&g&b-8.
6  e&g&<c8> e&g&b-8 <c&e&b-8 c&e&g8
6  c&f&a-4+8 c&f&a-12 c&f&b-12 c&f&a-12+8 c&f&g8 c&f&a-8>
6  a-&<c&e-&g4+16> a-&<c&e-&a-8.>
6  a-&b-&<d&f4+12> b-&<d&f12> a&<c+&e12>

6  a-&<e-8> a-&<c16> a-&<c8> a-&<c16> a-&<d16> a-&<e-16>
6  a-&b&<f8> a-&b&<e-16> a-&b&<e-8> e-&a-&b8.
6  e-&g&b-8 b-&<e-&g4> |:2 e-&g&b-16 :|
6  e&g&<c12> e&g&b-12 e&g&<c12 c&e&b-8 c&e&g8
6  c&f&a-8.> a-&<c&f8.> f&a-&<c8> e-&a-&<c4> a-&b&<f4>
6  g&b-&<e-2> g&b-&<c&e4> b-&<c&e&g4>
6  e-&a-&<c&e-8> e-&a-&<c8> e-&a-&<c&d8> e-&a-&<c&e-8>
6  e-&a-&b&<e-8> e-&a-&b&<f8> |:2 e-&a-&<c&a-8> :|
6  <g&b-&<e-1>>

*  Synth. 3
9    o5 L 4 u080
9  r8e-.&e-.f8 g2a-g f1 e-2 d.c8
9  <c.>c8<c.>c8 b-.g8<dc >f2g2 e-2eg
9  <e-1+1

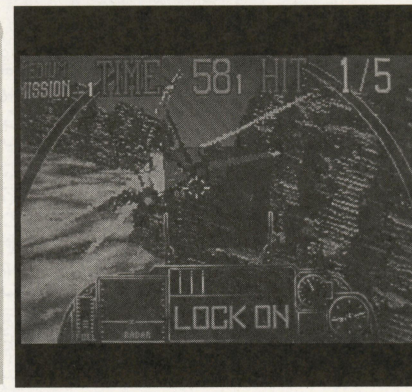
*  etc.
7,8  |:10 r1 :|
;------------------------------------------------------------
1,2,3,4,5,6,7,8,9          @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;------------------------------------------------------------
;    end of file.
;------------------------------------------------------------
```

★4，5年ぶりに買いましたが，MSXやX68000のプログラムがまだ載っていたのには驚きました。（静岡県清水市・竹内　涼20歳）……【編：載ってはいますが，投稿数は減っています。影：我こそはと思うキミ！キミの投稿でこの窮地を救ってくれないか?詳細はDr.まで。Dr.D：ん?】

♬ THG GAME MUSIC PROGRAM　MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋GS用

G-LOC（ジーロック）
～BGM A～
©SEGA

深津 将生（17歳）



PC-8801mkⅡTRでインターネット

BM10月号P.128より，これなら，かのＮＥＣの名機種PC-8801mkⅡTRでもインターネットが可能ではないだろうか。もちろん内蔵モデムのみ使用。さあ，全国のPC-88TRユーザーよ，今こそ立ち上がるのだ。

閑話休題

セガの３Ｄシューティング「G-LOC」より，「BGM A」です。

解　説

この曲はSC-55系ＧＳ音源用です。

リストを見ればわかるとおり，かなり短いのです。打ち込むべきところは100行ありません。曲も短いです。一応４ループさせてあります。各人で調節してください。

テクニックらしいことはとくにやってませんが，メロディーの和音は必ず１オクターブ下をノートオンさせるので，このようにマクロを定義すればリストが短くなります。楽譜ではドラムがいい加減に書いてあったので採譜しましたが，ＣＤに収録されている音がかなりこもっていたため，若干違うかもしれません。タムの音も，原曲ではもうすこしシンセタムっぽいです。

私見ですが

セガの新ハード「ドリームキャスト」が話題ですが，スペックがいくら上がろうと，やってることがこれまでと一緒だったら結局廃（すた）れると思います。「次世代機」でできることでなく「ドリームキャスト」でできることをやっていくことが大切だと思います。そもそも前評判があれだけ高いのですから，これからの頑張りようによっては，ＰＳ陣営の巻き返しも不可能ではないでしょう。セガならびにサードパーティーのメーカーさん方には，サターンで「やってきたこと」「出来なかったこと」，ドリームキャストで「やりたいこと」「出来ること」というのを考えて開発を行なってほしいのです。

★参考にしたもの

・HYPER DRIVE-G.S.M.SEGA 4-」中の原曲と付属の楽譜

GORRY先生より一言

これはまた短いリストですね。でも必要なエッセンスはすべて入っています。ほんのちょっとのいろんな小技，学びとってみてください。

「ちょうどドリームキャストが発売されたころにこれを書いています。残念ながらまだ音は聞いていないのですが，これからどんな音を聴かせてくれるのか，楽しみですね。

『G-LOC』のプログラム・リスト

```
==== gloc.smc ====

;----------------------------------------------------------------------------
;
;                        Ｇ－ＬＯＣ　［ＢＧＭ　Ａ］
;
;                           （Ｃ）ＳＥＧＡ
;
;                         ＳＰＩＣＥ　ｖｅｒ．１．０８Ｃ
;
;----------------------------------------------------------------------------
#include                <smfstd.smi>
#include                <smf_gm.smi>
#include                <rol_gs.smi>
;----------------------------------------------------------------------------
#copyright              "（Ｃ）ＳＥＧＡ"
#music-name             "Ｇ－ＬＯＣ　［ＢＧＭ　Ａ］"
#programmer             "深津　将生"
#instrument             "ＳＣ－５５"
;----------------------------------------------------------------------------
#division               48
#tempo                  122
#beat                   4/4,48,8
#fadeout-loop-count     4
;----------------------------------------------------------------------------
```


★これが載るころには，○○サンに破壊されたパソコンも戻ってくるだろう……。（福井県坂井郡・**答えはカゲさん!?16歳**）……【**つぐ美**：また！…影さん!?**影**：な・なんだよその目は！私はここ数年，福井なんか行ったことないぞ!!**つぐ美**：…怪しいわね。**編**：ですね。**影**：(泣)。】

```
#define            WT:r192+?1                            ;Initializing Wait.
#define            RC:${X-REVERB-SEND-DEPTH:?1}    ¥     ;Reverb/Chorus&Wait
                      ${X-CHORUS-SEND-DEPTH:?2}    r192-?3 @%1
;---------------------------------------------------------------------------------
2                  @{TRACK-NAME:"POWER DRUM(Snare & Bass)"}
3                  @{TRACK-NAME:"POWER DRUM(Hi-hat & Cymbal)"}
4                  @{TRACK-NAME:"STANDARD DRUM(Tomtom)"}
5                  @{TRACK-NAME:"Bass"}
6                  @{TRACK-NAME:"Melody"}
7,8                @{TRACK-NAME:"Synth"}
;---------------------------------------------------------------------------------
1                  @{REM:"Initializing."}
1                  ${ROLAND-GS-RESET:}            r48
1                  ${RESET-ALL-CONTROLERS:}       r48
1                  ${X-CH-RHYTHM-PART:9,2}        r48     r432 @{REM:"Start"}
;---------------------------------------------------------------------------------
2,3     @z10       ${WT:0}
4       @z9        ${WT:4}
5       @z1        ${WT:8}
6       @z2        ${WT:12}
7       @z3        ${WT:16}
8       @z4        ${WT:20}
;---------------------------------------------------------------------------------
2            @16  v120 u115 @q0 o2 ${RC:80,15,0}  l16 q%2    @]+10 @[-10
3                 u70  @q0 o2 ${RC:80,15,0}  l8  q%2 r1 @]+15 @[-15
4            @0   v90  u105 @q0 o2 ${RC:80,10,4}  l32 q%2 r1
5            @33  v110 u120 @q1 o2 ${RC:40,25,8}  l8  q%0 r1 @If,+1
6            @62  v110 u110 @q1 o5 ${RC:60,30,12} l16 q%0 r1 @If,+1
7            @87  v65  u120 @q1 o5 ${RC:40,0,16}  l16 q%0 r1 @If,+1 p116
8            @87  v65  u120 @q1 o5 ${RC:40,0,20}  l16 q%0 r1 @If,+1 p12
;-------------------------------------------Drum
2                  ${NRPN-DRUM-PITCH:38,70,0}     r1

2       ccdd
2       |:0
2       |:2 |:2 c8d8ccd8ccdc8cd8 c8d8ccd8 : [d32d32]dd c8c8c:| : [c8c8c8]d8:| ccdddddd
2       |:2 |:2 |:2 c8d8ccd8cc: dc8cd8:| : dc8rd8:| : d8c8d8:| d8 |:6 d24:|
2       :|
;-------------------------------------------Hi-hat & Cymbal
3       a+(80)4
3       |:0
3       |:2 |:2 |:12 a+:| : a+.<]gg[>a+16:| : a+a+a+a+:| a+4r4
3       |:62 a+:| r4
3       :|
;-------------------------------------------Tomtom
4       r4
4       |:0
4       r1r1r1r2 <cccc>bbbbaaaagggg r1r1r1r1 |:8 r1:|
4       :|
;-------------------------------------------Bass
5       r4
5       |:0
5       |:2 |:2 e.g.b a.f.d : e.g.b  a. q%1 <d16r16d.> q%0:| : e.g.b agfg16a16:|
5       e.f.g agfd |:2 e.g.b a.f. : <d> e.g.b a. q%1 <d16r16d.> q%0:| d e.g.b agfg16a16
5       |:2 e.g.b a.f.d : e.g.b a. q%1 <d16r16d.> q%0 :| e.f.g agf24g24a24b24<c24d24>
5       :|
;-------------------------------------------Melody
#define         H:Z-12,

6       r4
6       |:0
6       |:2 |:2 $H-3,-8 g1&g2 $H-4,-9 : g-8. $H-3 drd8.:| : $H-4,-9 g-rg-rg-rg-r:|
6       $H-4,-9 g-2 @G93,5
6       |:2 $H-4,-7 rbr8br8. $H-3,-7 ar8ar4 $H-4,-7 rg-r8g-r8. : $H-3,-8 gr8gr4:|
6       $H-3,-8 grgr $H-4,-9 g- $H-3,-8 g8.
6       |:2 $H-4,-7 rbr8br8. $H-3,-7 ar8ar4 $H-4,-7 rg-r8g-r8. : $H-3,-8 gr8g8.r8:|
6       $H-3,-8 grg4&gr @G93,30
6       :|
;-------------------------------------------Synth
7,8     r4
7,8     |:0
7,8     |:8 r1:| |:4 |:10 age:| ag:|
7,8     :|
;-------------------------------------------Track Data      ※ここから先は打ち込む必要ナシ
;
;       Trk:       Total:  LP Start:   LP End:  LP Total:
;         1:        576mc
;         2:     13394mc      624mc     3696mc     3072mc
;         3:     13394mc      624mc     3696mc     3072mc
;         4:     13584mc      624mc     3696mc     3072mc
;         5:     13428mc      624mc     3696mc     3072mc
;         6:     13584mc      624mc     3696mc     3072mc
;         7:     13488mc      624mc     3696mc     3072mc
;         8:     13488mc      624mc     3696mc     3072mc
;
;-------------------------------------------[EOF]

       1     6    11    16    21    26    31    36    41    46   Total
  0 ..... ....P U7.1W RR.HT UH.Y. W.WC7 K3P.N 7JA.6 X33HF .ZXRZ  34CE
 50 YH6.G .R5D0 0.HH7 UG.FW G0.Z8 9FNG. J.FLD DUZK4 0.8WA 7....  6E75
--------------------------------------------------------------------
Total XN20X 0HB9W DCJF7 95003 JT0R4 W5GNX 6UWMA B7LRY UC6E1 7LS93  ABB8
```

マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

創刊200号記念 プログラム・コンテスト 12月号中間集計報告

つぐ美：ベーマガ200号記念「プログラム・コンテスト」特別部門に，たくさんのご応募ありがとうございました！

編：たくさんの応募で，チェックも大変！　ノミネート作品は3月号で発表させていただきます。どうぞご期待ください。

つぐ美：通常のプログラムのほうも，今月号掲載分で200号記念ノミネートは終了しましたが，また，こういった形でコンテストをやってみたいと思います。ということで，98年12月号掲載分の途中報告にいってみたいと思います。

影：PC-9801用「ペイント　ペン太」がダントツですね。

Dr.D：今まではかなり票が接近していたが，今回はダブルスコアに近いのぉ。

編：ゲーム内容はそれほど斬新ではありませんが，グラフィックなど細かいところに凝っているのが人気の理由でしょうか。

つぐ美：キャラに凝らなくてもおもしろいゲームはできると思うけど，最近そういう投稿は減ってきていますね。

Dr.D：ベーマガはやはり，アイデア勝負といきたいところじゃがな。

影：実用プログラムが健闘してるぜっ！

順位	エントリーNo.	タイトル	氏名（年齢）	票数
1	⑫-8	ペイント ペン太	久保善謙（28歳）	260
2	⑫-10	落ち人	佐藤洋司（18歳）	140
3	⑫-2	きかきか	佐藤英嗣（28歳）	122
4	⑫-11	（実用）誤植検出奉行	今田旧八（84歳）	76
5	⑫-4	(実用)アニメーションチェッカ for Windows	福田　拓（20歳）	65

（98年12月4日現在の集計結果です）

今月はもう一歩のところでしたで賞

●VB5.0用「SPECIALもぐらたたき」/鈴木善也（影：TOWNSからの移植だけど，もぐらの配置がばらけているためにゲームがむずかしくなっている。コンボにしても，派手な演出を作ってあげると爽快感が増すと思う。もぐらの動きはなめらかでGOOD！）

●VB4.0用「KEY USER」/参納大樹（Dr.D：キー入力練習ソフトは非常に投稿が多いが，どれもただ練習させるだけなのはなぜかのぉ。もっと楽しく，飽きさせない工夫がこういった種類のソフトでは，勝負どころじゃ）

●FX-890P用「携帯・PHSは11ケタ！」/Mappi（つぐ美：時事ネタをうまく使ったゲームだけど，古い番号を新しくするという作業だけなので，ゲームとしてはどうかしら。もうひとひねりほしいところですね）

影さんのマジック・ボックス（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

⇨ ONE LINE PROGRAM ⇦

対応機種 : PC-9801シリーズ互換機

(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用

1998/11/22/SUN 斉藤 宏明

幾千光年の彼方から

君のハートをゲットだぜ！

ぷろぐらむ

```
10 SCREEN 3:CLS 3:X=318:Y=48:WHILE POINT(X,Y)
<>1:PUT(RND*632,380),KANJI(489),,RND*2,0:LINE
(0,-1)-(639,400),1,B:M=INP(224):N=(M=239)-(M=
191):FOR I=1TO N^2:X=X+3*N:NEXT:WHILE POINT(X
,Y)=2:Y=Y+1:CIRCLE(X,Y),24,6:WEND:PSET(X,Y),7
:ROLL 2:WEND:PRINT Y-48"get!"
```

物語とゲーム内容　しし座流星群からの沢山の流れ星。嘸かし多くの人達の心を捕らえたことでしょう。赤いハートは愛に満ちていますが，青いハートは不充分です。紫のハートは憎しみに狂っていて，触れると今後不幸に見舞われる事があるかも知れませんが，ゲーム上，特に意味はありません。テンキーの[4]，[6]で操作し，赤のハートを沢山捕って下さい。

▲by 斉藤宏明

つぐ美：やっぱり不幸と幸福のバランスは取れているのかしら？

PC−9801シリーズ用

きれいな画面

カラーパレットの変化により、ディスプレイに「きれいな画面」を表示させるプログラムです。動きに酔う方もいるかもしれませんが…。

2行目にあるウェイトはPentium100MHzに設定してあります。丁度いいように調整してください。

```
KIREI. BAS -----------------------------------
1 CLEAR:CONSOLE ,,0:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3:FO
 R I=0 TO 13:A$=A$+HEX$(A):A=A+2+(I>6)*4:NEXT:A$=
 A$+A$:FOR Y=0 TO 39:LINE(0,Y*10)-STEP(639,9),C,B
 F:C=-(C+1)*(C<13):NEXT:FOR I=0 TO 799:C=RND*16:C
 IRCLE(RND*640,RND*400),48,C+(C>15),,,16,F:NEXT
2 WHILE 1:FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,VAL("&H"+MID$(A
 $,I+L+1,1))):NEXT:L=-(L+1)*(L<13):FOR W=0 TO 899
 9:NEXT:WEND
----------------------------------------------
```

▲by D'sP

編：マシンパワーのない機種では基本かつ有効なテクニックですね

今からでもまにあう!?

結露対策

（ミドルタワーより大きいの限定）

用意するもの

ドライバーと湿気取り（タンス用）

方法

① パソコンの電源を切る。

② パソコンのカバーを外す。

③ たぶんドライブの下にスペースがあるのでそこに湿気取りをおく。

④ パソコンのカバーをつけて出来上り。

注：何かあっても責任はとりません。

今月のオトボケ

▲by テティル・フェリシア

影：何かの拍子にタワーを倒したらアウトかも。足元に置いている人は注意!?

投稿ありがとう

雨蛙／日下部貴之／杉本勝正／桐岡昭広／杉田義幸／BUTAX／NAKATH／掛川晋司／坂田晃雄／化け猫aeka／よっち／中道繁春／金子　忠／宇佐美陽一／山本松夫／SinSin／笹山道長／青木宗彦／木藤基和／能代　実／湊　勇治／川上弘毅／ラビット・イシイ／K-1プログラマー／酒井寛人／三瀬隆久／斉藤久悦／田城史臣／舟本欣哉／ヤンピー／佐々木淳一／にゃん

※全員紹介できなくてごめんなさい

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ **年間定期購読料（消費税込料金となっております。）**

電　気　店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版	￥82,000		

■ **年間購読の特典**

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

払込取扱票

通常払込料金 加入者負担

02 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150-3-51961

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

※ 定期購読誌名	※新規 継続	購読期間	送金額（送料当社負担）
		年　月号より　年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名		冊数	送金額（送料共）
			円
			円

通信欄

フリガナ
送付先住所 □□□-□□

産業分類　所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名

電話 TEL　年令 才　性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号　　　） ※

（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3-51961（右詰めにご記入ください）

通常払込料金加入者負担

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）円

特殊取扱

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97．4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通話スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-3445-8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273-26-3206	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	054-289-0121	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411	新潟支局	025-245-2526	鹿児島支局	099-226-3630
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266		
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661		
仙台支局	022-227-7211	京都支局	075-221-8021		

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　　歳		応募年月日　年　月　日

マイコンBASIC

応募カード

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊

マイコンBASICマガジン

編集部②

200号記念キャンペーン応募用

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県			
電話	－　－			
ご氏名（ふりがな）			年齢	歳
			性別	男・女
職業：		勤務先または学校名：		
本誌を　毎月・時々・初めて読む		何人で読みますか（　）人		

創刊200号記念特大プレゼント②応募欄

＊251ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。

希望品名

創刊200号記念プログラム・コンテスト投票欄

（投稿プログラム・コーナーのタイトル上にエントリーNo.があります。
よいと思うプログラムのエントリーNo.を記入してください。）

1		2		3	

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン② 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(98　95　3.1)　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　2位：

3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●本誌および付録で紹介してもらいたい記事は？(具体的に)

●日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー(211ページに記事掲載)

＊あなたの選ぶアルバムの番号とタイトル名(メーカー名も)を一つだけ記入してください。

GM部門		
企画部門		
シングル部門		

●広告資料請求欄 ●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線



KONAMI LABEL 1月 JANUARY LINEUP
KONAMI
國府田マリ子11th.シングル
待っていました
MARIKO KOUDA
Coupling with:太陽で行こう
1.22 In Store
初回限定封入特典:ポケットカード
(カードの絵柄は全部で3種類、CDに封入されているのは1枚だけです。)
CDシングル:KIDS-7610 ¥1,020(tax in)
國府田マリ子
NEW アルバム "やってみよう" 2.26 In Store
CD:KICS-7615 ¥3,059(tax in)
金月真美
BESTアルバム
2.5 In Store
From the Bests…
Mami Kingetsu
Love is the one thing in your life／サマーブレイク
ただ声が聴きたくて／あなたが想うよりずっと
Melody／Dreams～夢の灯る街／夏に、まだ少し…
ふりむかないで／SHOW TIME／ときめきのオルゴール
もっと!モット!ときめき／もっと恋しよう
告白／二人の時～forever～
約束のプレリュード／全15曲収録
初回特典:12cmスペシャルピクチャーライブディスク
(8曲入りミニアルバム)
CD:KICA-7945 ¥3,059(tax in)
KBS京都「菅原祥子のももんがTIME」エンディングテーマ
ももいろ大陸
ラジオドラマ「声優刑事」オープニングテーマ
夜をブッとばせ!
2nd.CDシングル
1.22
In Store
ももいろ大陸/夜をブッとばせ!
菅原祥子
KIDA 7650
菅原祥子
初回限定封入特典:ポケットカード
CDシングル:KIDA-7850 ¥1,020(tax in)
声優が刑事になった!
DRAMA CD 声優刑事Vol.1 2.5 In Store
KBS京都「菅原祥子のももんがTIME」で放送されたドラマ「声優刑事」の
第一話(全4回)を完全収録。
ブックレットには主演・菅原祥子の撮りおろしフォトを掲載!
CD:KICA-7939
¥2,854(tax in)
古式ゆかり待望のBESTアルバム。
乙女想夢 1.22 In Store
OTOME SOUMU YUKARI KOSHIKI
新曲、リテイクボーカルはもちろん、CV黒崎彩子作編曲の
インストゥルメンタル曲2曲を含む、全13曲を収録。
ゆかりとランチ
Double Bubble時代
パジャマデート
GO!GO!パラメータ～Yukari～
Short instrumental～おやすみなさい
乙女想夢－OTOME SOUMU－
観覧車にのって
THANKS SONG
スキャンダルお待ちしてます
Sweet Christmas
♡のスタートライン
Short instrumental～明日はあえるのかしら
七色の毛糸玉
初回特典:ピクチャーCD
CD:KICA-7941 ¥3,059(tax in)
CDシングル
がんばれゴエモン
SMILE AGAIN
ダブル・インパクト
1.22 In Store
N64ソフト
がんばれゴエモン
オープニングテーマ(歌:影山ヒロノブ)
SMILE AGAIN
挿入歌(歌:水木一郎)
ダブル・インパクト
CDシングル:KIDA-7651 ¥1,020(tax in)
老若男女待望!
これぞゴエモンサウンドてんこ盛り!!
GANBARE GOEMON
～DERODERODOCHU OBAKE TENKOMORI～
ORIGINAL GAME SOUNDTRACK
がんばれゴエモン
～でろでろ道中オバケてんこ盛り～
オリジナル・ゲーム・サントラ
1.22 In Store
●オリジナルBGMを時間いっぱいまでたっぷり収録
●オープニングテーマ「SMILE AGAIN」歌:影山ヒロノブ、
挿入歌「ダブル・インパクト」歌:水木一郎の
ゲームエディションを収録
CD:KICA-7943
¥2,243(tax in)
最新情報はここでGET!〈db-FM〉 http://www.konami.co.jp/kme/db-FM/
KONAMI 制作・発売元:コナミ株式会社 〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1 ©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. 98268008 販売元:KING RECORDS


ついにできたを。
20周年を迎え
ロゴマーク・社名表記を
一新いたしました。

歴史を変える烈風が吹く。

次世代の「信長の野望」、いま完成――――。

■軍団の規模に応じて戦場が変化。緻密な戦術が要求される。
■戦場では軍団が複数の部隊に。集団戦闘による熱い闘い!
■支配範囲をもった支城を250以上も築城可能。
■戦国時代の変謀常なき様を実感できる大名データ「威信」の導入。
■兵力に応じた「威圧」システムの採用。







Windows®95/98・Windows NT®4.0版
価格:11,800円
攻略本『信長の野望・烈風伝 ハンドブック上・下巻』
3月上旬発売予定・価格1,600円

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 烈風伝

20th Anniversary
20周年記念特別作品

1/29 堂々登場!!



時代を動かす英傑となれ。

英傑伝シリーズ
三國志 曹操伝
20th Anniversary 20周年記念作品
Windows®95/98・Windows NT®4.0版
●価格:9,800円 好評発売中



コーエー 定番シリーズ
¥1,980(税抜)
100万人の支持を誇る歴史SLGの原点が甦る!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望リターンズ
●Windows®95/98版:1,980円
歴史シミュレーションゲーム
三國志リターンズ
●Windows®95/98版:1,980円
'99.1/22同時発売

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

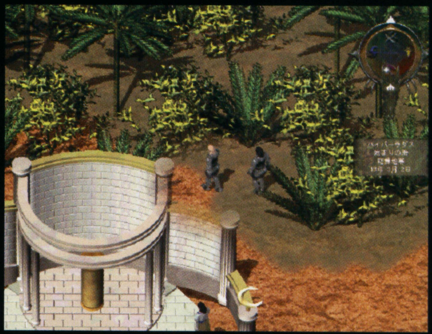

ARTDINK
あなたの世界に、
見知らぬ誰かが訪れる。
誰かの世界が、あなたの訪れを待っている。
さまざまな世界への旅が、たくさんの冒険者との出会いが、
あなたのホームワールドを変えていく。
1999年、ルナティックドーンはリンクゲートから“世界”につながる。
ネットワーク対応
LUNATIC DAWN III
ルナティックドーン III
ファンタジーRPG　1999年 春 発売予定　予定標準価格 12,800円（税抜）
CD-ROM
HD HARD DISK ONLY
©1998 ARTDINK.All Rights Reserved.











「ルナティックドーン Ⅲ」公開β版テストに多数のお問い合わせ、お申し込みをいただき誠にありがとうございました。尚、テストプレイの募集は終了いたしました。

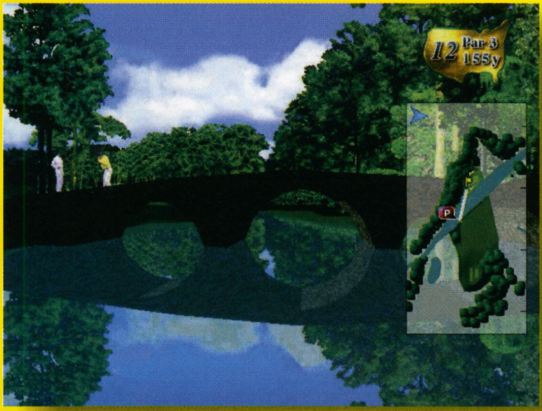
〒261-8701 千葉市美浜区中瀬2-6 WBG マリブウエスト21階 TEL.043-299-7890
URL http://www.artdink.co.jp/ 株式会社アートディンク

全国指名陳列中

プロのやりがい、面白さって何だと思う？そりゃあいろいろあるんだけれど、
なんといっても「自分の作品が日本中で売られている」ことが一番。
雑誌で紹介されたり、お店にはポスターが貼られたりもする。
そういうの見つけた時、友達や彼女に「あ、これ俺の仕事」って言えるのがまた、気分いいんだよね。

遙かなるオーガスタ for Windows







Blaze&Blade Busters







T&E SOFT

募　集　要　項

当社の採用選考は、制作された作品の内容を最重要視しております。作品選考を通過された方には、後日面接日時をご連絡いたします。

募集職種

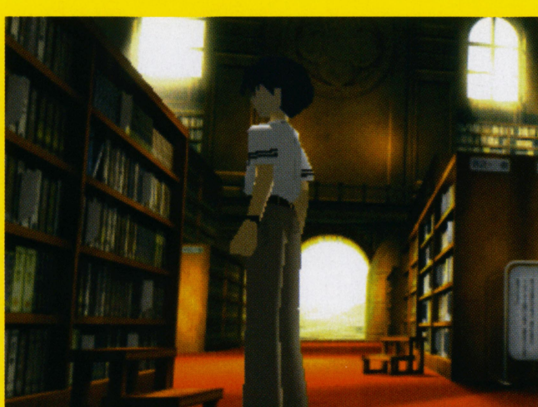
プログラマー、デザイナー、プランナー、サウンドクリエイター

選考方法／作品及び提出書類による1次選考を経て、面接及び筆記による2次選考を行います。

応募方法／自由応募（随時受付中）

Sonata（ソナタ）







■プログラマー

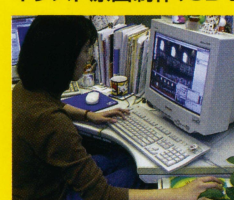


仕事内容／各種コンシューマ機、Windows用のゲームソフトおよびアプリケーションの設計、制作。ゲーム制作にともなうデータコンバーター、エディター等のツール制作。サウンドドライバーなどプログラムモジュール作成。

応募作品／オリジナルゲーム、エディター、その他のプログラムなど。（ソースファイルも含む）

■デザイナー

仕事内容／ゲーム用キャラクター、背景、マップなどのデザイン。イラスト原画制作、3Dモデリング、マテリアル設定、キャラクターモーション制作、画面レイアウト、演出効果考案、ムービー編集、CGムービー制作。



応募作品／デザインしたキャラクター、背景画、メカデザイン、彫刻等の写真、CG作品などから1点以上。

■プランナー



仕事内容／商品の企画から発売に至るまでを一貫して担当。市場調査・分析、商品およびプロモーションの企画、広報、広告・資材等の制作。

応募作品／自己アピール文とオリジナルゲームの企画書。

■サウンドクリエイター



仕事内容／作曲および編曲、効果音の作成およびデータ化。

応募作品／オリジナル曲をカセットテープに3曲程度録音したものと、C言語かアセンブラで書かれたコンピュータプログラム。

●ご提出いただく書類

1）応募作品に関する説明・作品制作に要した総時間を明記してください。
- ・作品を見るために必要な動作環境などの技術情報を添付してください。
- ・共同制作した場合は、その分担、役割などを明記してください。

2）履歴書（※写真を貼付し希望職種を明記してください）

3）職務経歴書

※応募作品の取扱いについて／ご応募いただきました書類および作品につきましては、基本的にご返却いたしません。返却を希望される場合は、その旨を履歴書にご記入ください。

お問い合わせ先

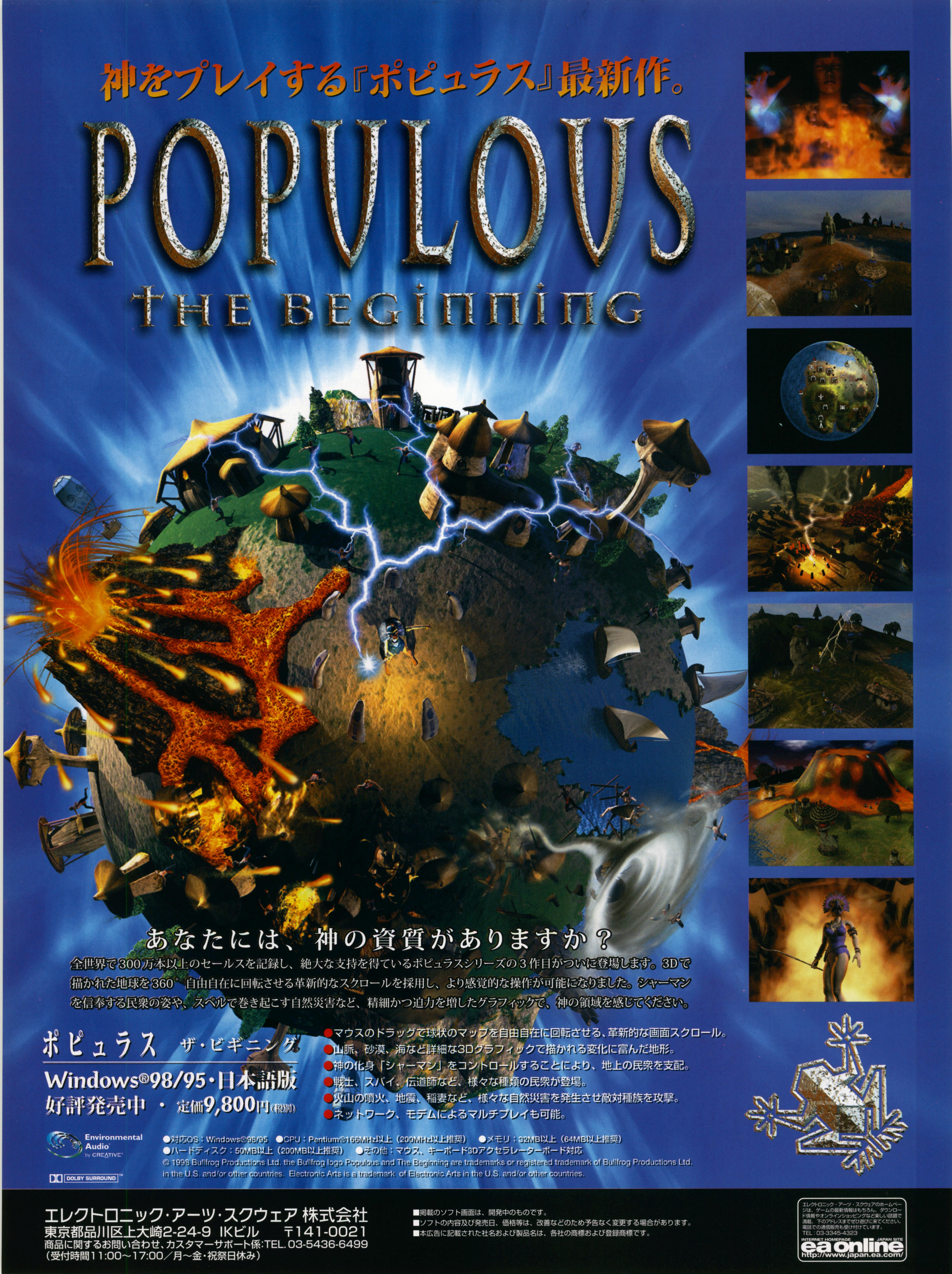
株式会社 ティーアンドイーソフト

管理部総務課

〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地　TEL（052）773-7770（代）

※1次選考を通過された方のみ面接のご連絡をいたします。再チャレンジ大歓迎します。

メジャー志向で行こう。



神をプレイする『ポピュラス』最新作。
POPULOUS
THE BEGINNING
あなたには、神の資質がありますか？
全世界で300万本以上のセールスを記録し、絶大な支持を得ているポピュラスシリーズの3作目がついに登場します。3Dで描かれた地球を360°自由自在に回転させる革新的なスクロールを採用し、より感覚的な操作が可能になりました。シャーマンを信奉する民衆の姿や、スペルで巻き起こす自然災害など、精細かつ迫力を増したグラフィックで、神の領域を感じてください。
ポピュラス ザ・ビギニング
Windows®98/95・日本語版
好評発売中 ・ 定価9,800円(税別)
●マウスのドラッグで球状のマップを自由自在に回転させる、革新的な画面スクロール。
●山脈、砂漠、海など詳細な3Dグラフィックで描かれる変化に富んだ地形。
●神の化身「シャーマン」をコントロールすることにより、地上の民衆を支配。
●戦士、スパイ、伝道師など、様々な種類の民衆が登場。
●火山の噴火、地震、稲妻など、様々な自然災害を発生させ敵対種族を攻撃。
●ネットワーク、モデムによるマルチプレイも可能。
Environmental Audio by CREATIVE
DOLBY SURROUND
●対応OS：Windows®98/95 ●CPU：Pentium®166MHz以上（200MHz以上推奨） ●メモリ：32MB以上（64MB以上推奨）
●ハードディスク：50MB以上（200MB以上推奨） ●その他：マウス、キーボード3Dアクセラレーターボード対応
© 1998 Bullfrog Productions Ltd. the Bullfrog logo Populous and The Beginning are trademarks or registered trademark of Bullfrog Productions Ltd. in the U.S. and/or other countries. Electronic Arts is a trademark of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries.
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社
東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル 〒141-0021
商品に関するお問い合わせ、カスタマーサポート係:TEL.03-5436-6499
(受付時間11:00〜17:00/月〜金・祝祭日休み)
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。
■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
エレクトロニック・アーツ・スクウェアのホームページは、ゲームの最新情報はもちろん、ダウンロード情報やオンラインショッピングなど楽しい話題で満載。下のアドレスまでぜひ遊びに来てください。電話での通信販売も受け付けています。
TEL：03-3345-4323
INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/


一瞬のチャンスを逃さない判断力と瞬発力がプレイヤーに要求される
リアルタイム・コンバット・シミュレーションゲームの決定版！
時は第二次世界大戦
君は六人の特殊工作員を操り
ナチの作戦拠点を破壊するのだ！
COMMANDOS
特殊工作大作戦
Windows95/98
標準価格 8,800円(税別)
日本語版
一瞬の油断が生死を変える！
絶賛発売中
PYRO
EIDOS INTERACTIVE
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES. DEVELOPED BY PYRO STUDIOS.
(C)& PUBLISHED1998 BY EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.
エムスリイエンタテインメント株式会社
お問い合わせ: 株式会社ズー 〒386-1211長野県上田市上田リサーチパーク内 ユーザーサポート0268(38)1561
SUBWAY
圧倒的なスピードが君に迫る！
リアル・シューティング
BARRAGE
バラージ
絶賛発売中
定価8,800円
Mango Grits
(c) 1996, 1998 Mango Grits, Inc.
All Rights Reserved.
Barrage and Mango Grits are registered
trademarks of Mango Grits, Inc.
Used under authorization.
新世界開拓シミュレーションゲーム
創世紀1602
-Creation of a new world-
絶賛発売中
価格9,800円
SUNFLOWERS is a registered
trademark and trade name of
the SUNFLOWERS Interactive
Entertainment Software MnbH.
Lack of special indecation
doesnot imply, or indicate,
that these names and/or Logos are free for
use andnot protected by trademark law etc.
DESIGN
SUNFLOWERS
the world of entertainment


この冬いちおしの
RPG&SLG!!
ダンジョンRPG&2大シミュレーション
Be Excited!
NIHON CREATE
この冬はどれで燃える
1 ダンジョンに潜って宝探しの冒険に
Elder Blaze
エルダーブレイズ98
標準価格¥9,800(税別)
ダンジョンRPG
Windows® 95/98
好評発売中
リニューアルパッケージ&アイテムグラフィックを追加。
ダンジョンの地下深くに眠る伝説のエルダーブレイズを持ち帰れ!
2 高校球児たちと熱く
高校野球道
HIGH SCHOOL BASEBALL SIMULATION GAME
野球道シリーズ制作10周年記念作品
標準価格¥10,800(税別)
高校野球SLG
Windows® 95/98
好評発売中
全国約4000校の中から自分が指揮する高校を選び、高校球児を率いて甲子園へ、
本大会、秋季大会や地方大会を勝ち抜け。頂点に立つには監督である君の腕次第。
ストライク
3 プロ野球チームの監督で
野球道3
EX
98年度末版
標準価格¥11,800(税別)
プロ野球SLG
Windows® 95専用
好評発売中
野球道3EXのシステム+98年度末のデータ+エディタを収録!
自らが監督となって、チームを優勝へと導け!最長20年間まで遊べます。
PENNANT RACE
CREATE
日本クリエイト株式会社
〒581-0869 大阪府八尾市桜ケ丘1丁目88番地 TEL.0729-90-2525
http://www.nihon-create.co.jp/
※野球道は日本クリエイトの登録商標です。
※対応機種の詳細はパッケージまたはホームページをご参照ください。
※Windowsは、米国Microsoft corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
※弊社のソフトのセットアップ前に重要なデータは、必ずバックアップを取ってください。
※ディスプレイを見ていて倒れたり、発作を起こしたことがある方は商品の購入前に必ず医師に御相談下さい。
※商品の仕様は予告なく変更する場合があります。※画面は開発中のものです。 © 日本クリエイト
NO COPY



EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.co.jp
アイドスは、英国ウインブルドンに本社を置き、開発スタジオを中心に世界で19の関連会社を持ち、近年もっともゲーム業界で急成長している国際企業です。英国株式市場、米国NASDAQに上場しており、全世界に500名の社員がいます。この度、日本法人を設立し、世界の優れた作品を日本で発売し、また、日本の優れた作品を海外で発売していくことになりました。
わたしは・・・、ララ・クロフト。
遂に全世界で1,000万本を突破!
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
トゥームレイダー3
● インド、南太平洋の島、北米ネバダ、ロンドン、南極という5つのエリアでの17のステージ。
● 這う、ダッシュ、モンキースイングなど、ララに新たなモーションが追加され、より多彩なアクションを実現。
● 敵（動物／人／モンスター）のAIが大幅に改良され、群れの思考を追加。
● 新しいポリゴンシステム（トライアングル・システム）を開発したことにより、ステンドグラスドームやアーチなど、目を見張る美しさ!
● 新たに反射効果も加わったさざ波や透き通った水などのライティング効果は、まさに劇的!
Windows® 95/98 3Dアクションアドベンチャー
完全日本語版 好評発売中!
価格 7,800円（税別）日本法人設立記念特別価格!
CORE
EIDOS AIR
日本語インストールガイド付英語版 好評発売中!!
￥7,800（税別） 日本語有償アップグレードサービス付
Tomb Raider III and Lara Croft © & TM Core Design Limited 1997-1999. © & Published by Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.
衛兵たちが何も知らずに寝静まる街。闇にまぎれ、すべての財宝をあなたのものにできるのか・・・
シーフ:ダーク・プロジェクト
THIEF THE DARK PROJECT
Windows® 95/98
EIDOS AIR
日本語インストールガイド付英語版 好評発売中!
3Dアクションアドベンチャー 価格7,800円（税別）
Thief: The Dark Project and Looking Glass Logo are trademarks of Looking Glass Studios. ©1997-1998 Looking Glass Studios. ©1998 Eidos. All Rights Reserved.
今年最高の"組織犯罪ゲーム"登場!
ギャングスター
Gangsters
Windows® 95/98
EIDOS AIR
日本語インストールガイド付英語版 '99年1月22日発売予定
クライムシミュレーション 価格6,800円（税別）
Gangsters: Organized Crime™ ©Hothouse Creations 1998 © and Published Eidos Interactive Limited. 1998 All Rights Reserved.
巧妙な罠、小狡い怪物どもが、「死の迷宮」で君を待っている・・・
デストラップダンジョン
DEATHTRAP Dungeon
Windows® 95/98
ASYLUM
完全日本語版 '99年1月29日発売予定
3Dアクションロールプレイング 価格8,800円（税別）
©1998 Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved. Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission.
EIDOS AIR
日本語インストールガイド付 英語版
"アイドス・エア"とは?
アイドス・インタラクティブが送る"日本語インストールガイド付英語版"の新ブランド。日本語インストールガイドのみならず、ユーザーサポートもあり、海外との同時発売を目指している。
アイドス・インタラクティブ株式会社
ユーザーサポート：052-775-8380 月～金（祝祭日を除く）11:00～17:00
〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-10-4越山LKビル 4F

PlayStation

シリーズ第2弾
アーケード完全移植!!

怒首領蜂 DODONPACHI

超スローモーション機能搭載!!
簡単キッズモード搭載!!
爆発パターン等完全再現!!

絶賛好評発売中

標準価格5,800円(税別)



※画面は全て"PlayStation"開発中のものです。〈縦画面〉

(株)エス・ピー・エス
SPS
http://www.sps.co.jp/
〒960-8151 福島県福島市太平寺字過吹24-1
TEL024-545-5777/FAX024-545-1804

縦方向シューティングゲーム
縦画面・横画面の選択可能。2人同時プレイ可能。


PlayStation
TOSHIBA EMI
ロードモナークシリーズ最新作！
LORD MONARCH
新・ガイア王国記
パズル的リアルタイムシミュレーションゲーム
ロードモナーク～新・ガイア王国記～
君は制覇できるか？
全100面の新たなる試練！
★日本ファルコムのロードモナークスタッフによるオリジナルマップ入り！
●全てが新しい！　新シナリオ、新キャラクター登場！
●自分でオリジナルマップが作れる！　エディットモード搭載！
●クリアした成績で段位が取れる！　段位認定システム完備！
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
フォックス
来るぞ！
私の側から離れるな！
LOAD
SAVE
FORM
認定証
『ストーリーモード名人』
あなたは
ロードモナーク～新・ガイア王国記～
に於きまして優秀な成績を
修められました
よってその栄誉を称え
ロードモナーク～新・ガイア王国記～
『ストーリーモード名人』
を認定致します
痛快バトルアクションゲーム！
Lucifer Ring
ルシファー・リング
価格￥5,800（税別）
SLPS 01784
JAN 4988006593282
アナログコントローラ
DUAL SHOCK 対応
発売中！
東芝EMI株式会社
エンタテイメントソフト事業本部
〒107-8510　東京都港区赤坂2-2-17
ユーザーサポートTel：03-5512-8660
東芝EMIのホームページ：（To Make It!）
http://www.toshiba-emi.co.jp
好評発売中！
価格￥5,800（税別）
SLPS 01728　JAN 4988006593275
©1998 NIHON Falcom Co.　©1998 TOSHIBA-EMI LIMITED
"PS"マークおよび"Playstation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

3Dゲーム制作がこの1本で!

HUMAN GROUP HUMAN

こんなソフトを待っていた

もうゲームは自分で作る。

3Dゲームを作りたいがソフトが高い。アイデアはあるけど作り方がわからない。プログラムが難かしそうでちょっと…そんなあなたの悩みを解決するのがデジタルロケ™ライトです。
ゲームクリエイター育成ツール:デジタルロケ™ライトは、本格的なゲームコンテンツを簡単に作成できる画期的なソフトウェアです。キャラクターを作るところからサウンドの取り込み、編集、プログラムと、様々な機能を搭載。デジタルロケ™ライトだけであなたのゲームアイデアを思いのままに実現させることが可能です。

モデルや舞台設定も全てオリジナル作成可能。

モデルを作ろう
リアルタイムに表示される画面で自由にモデルを作成

キャラに動きをつけよう
複雑なアニメーションも自動中割りでらくらく設定

複数のキャラを動かそう
一つの画面に登場する複数のキャラの動きを個別に設定

イベントを発生させよう
独自の簡易プログラムで複雑な制御が可能

キーボードで操ろう
キャラのキーボード操作を細かく設定

みんなで遊ぼう
配布用のランタイムファイルが作成可能

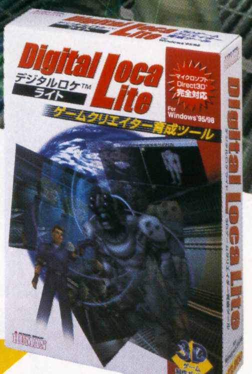


Digital Loca Lite
デジタルロケ™ ライト

マイクロソフト Direct3D® 完全対応

For Windows®95/98

ゲームクリエイター育成ツール



3D ゲーム制作ガイド付

定価 ¥12,800(税別)

■動作環境　CPU:Pentium®以降のCPU、OS:Windows®95/98日本語版、メモリ:16MB、HDD空き容量:32MB(仮想記憶を除く)、ビデオボード:DirectDraw®対応のVGA出力・16Bitカラー(オーサリング時)・256色以上(再生時)、その他のデバイス:CD-ROMドライブ※・マウス※ ※Windows®95/98で動作可能なもの　注)DirectX®が正常に動作する環境のみ動作します
■入出力データ形式／DXF、BMP、WAV、MID、TXT　■出力のみ／AVI　■入力のみ／VRML、X　●Windows、DirectX、Direct3D、DirectDrawは米国マイクロソフト社の登録商標です。●PentiumはIntel Corporationの登録商標です。●その他、記載された製品名は各社の商標および登録商標です。●製品の仕様等予告なく変更される場合があります。あらかじめご了承ください。

デジタルロケ™ライト発売記念リニューアル

Digital Loca™ デジタルロケ™ライト 3D作品コンテスト

HUCEC'98 賞金総額 1,600万円

1998年。コンピュータテクノロジーはハードにも、ソフトにも、今また世代進化のときを告げます。
そしてHUCEC(ヒューマンコンピュータエンタテインメントコンテスト)は、
マルチメディアクリエイターに新たなステージを用意しました。

《募集》平成10年9月1日～平成11年9月30日
《部門》エンタテインメント部門・マルチメディアコンテンツ部門
エデュケーション部門・その他部門
《賞金》グランプリ…1,000万円
各部門　部門賞…100万円　部門副賞…50万円
《審査協力》全国専門学校情報教育協会

《後援》
intel インテル株式会社
Microsoft DirectX マイクロソフト株式会社

《協賛》
m3 NECマルチメディア工房

ライトを卒業したら

プロ仕様の本格派!
3Dマルチメディアオーサリングツール



Digital Loca 3D Multimedia Authoring System

定価120,000円(税別)
デジタルロケ™ライトからのアップグレードもできます。

HECI
ヒューマン株式会社
ヒューマンエデュケーションセンター
〒168-0081 東京都杉並区宮前1-15-14 第2宇田川ビル2F
TEL:03-5346-7704　FAX:03-5346-7296
http://www.human.co.jp/labo/　E-mail: labolink@human.co.jp

店頭デモ随時実施!
詳しくは当社ホームページにて
http://www.human.co.jp

IPA
通商産業省 特別許可法人
情報処理振興事業協会
〒113-6591 東京都文京区本駒込2-28-8
文京グリーンコートセンターオフィス16F　TEL:03-5978-7500(代表)

この製品は、情報処理振興事業協会の委託を受けて開発したものです。


Dreamcast
冒険が、加速する。
空と海と大地を舞台に、スピード感あふれる冒険が、いま始まる。
世界を破滅の危機から守れ! 6人のキャラクターが立ち向かう、
渦まく謎と、強大な敵の数々。ドリームキャストならではの驚異の映像で、
あのソニックが、いよいよ帰ってくる。さあ、これがゲームの未来基準だ。
●VM(ビジュアルメモリ)を使ってモニターの外にオリジナル・キャラ"チャオ"を連れ出せる、A-Lifeシステム採用!
[ハイスピード3Dアクション]
SONIC ADVENTURE
SONIC TEAM PRESENTS
ソニック アドベンチャー
好評発売中 ¥5,800(税別)
SEGA™
株式会社 セガ・エンタープライゼス
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0120-258-254 受付時間/月~金10:00~17:00(除く祝祭日)
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998
"SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
〈左〉●ソニック アドベンチャー ボーカルミニアルバム
MJCA-00039/¥2,100(税込)/発売中/発売元 (株)マーベラス エンターテイメント
〈右〉●ソニック アドベンチャー リミックスアルバム
TOCP-65024/¥2,548(税込)/発売中/発売元 東芝EMI


SystemSoft
リアルタイム版
大戦略
PLUS インターネット対戦
プレイヤーの目の前ですべての兵器ユニットが一斉に行動する、それがリアルタイム方式の大戦略だ。
戦いの中でレベルアップした部隊を、別のマップで再び使用することもできる。
217種の兵器データが8種の生産タイプ（米/露/英/仏/独/日/中/イ）に分類される。
初回限定★2大特典
1 年末恒例！
1999年版
大戦略カレンダー
2 もうまてない！
プレイステーション版
「サイバー大戦略」デモ
システムソフト初のプレイステーション版ソフト、1999年2月4日発売予定。予価6,800円。
Windows® 98
Windows® 95対応
価格8,800円
■動作環境・Microsoft Windows98日本語版、Windows95日本語版が動作する環境 Pentium133MHz以上のCPU搭載機種・2倍速以上のCD-ROMドライブ・640×480ドット以上、256色以上のカラー表示が可能な環境・24MB以上のメモリ・ハードディスク ※インターネット対戦には、DirectX6の動作可能な環境と、インターネットに接続可能な環境が必要です。
あのリアルタイムの戦略性がよみがえる。
快進撃、絶賛発売中！
©1998 SystemSoft Corporation 写真提供：©世界の艦船 ©月刊PANZER

Index

PC★Soft Side

パソコン・ソフト News Headlines

NECインターチャネル コンビニ・ビジネスを展開

NECインターチャネルが，コンビニでのパソコン・ソフト販売を，「PCHOME」のブランド名で，昨年12月より正式に開始した。現在は全国のサンクス&ローソンにて，『筆王　平成11年編』『AI将棋』『招福麻雀　七福神』『ピンボール　エンジェルエッグ』『バトルチェス』の5タイトル（いずれも1,980円）が発売されている。

ソフトは2か月に1回（偶数月の10日）のサイクルで入れ替わり，そのつど5タイトルが登場。コンビニ向けオリジナル商品だけでなく，現在は販売が終了しているソフトの廉価版も発売するというから楽しみである。

『ライフストーム2』発売決定

国産ネットワーク・ゲーム初の数千人同時接続アクションRPGとして発売された『ライフストーム』の新作が，今年2月に登場することになった。

前作の1.5倍となったワールドマップをはじめ，新システムの加えられた魔法，時の流れとそれにともなう武器や魔法の効果の変化，遠くにいる人と会話ができる機能，漢字・かな混じりの日本語チャットなど，数々のグレード・アップがなされている。

前作の「続編」ではないため，そこで育てたキャラを使用することはできず，さらにチート対策としてシングル・プレイをなくすといった，ゲーム・バランスを考慮した変更点もあるので，シリーズ初心者も安心して冒険に加われそうだ。



◀『2』には時間の流れが存在する。現実での2時間半が，ゲームでの1日だ



▶砂漠の国にて。今度の世界には，どんなイベントが待っているのだろう

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

ベスト３がすべて新作タイトルに入れ替わった今回のランキング。ベスト10内を見ても７タイトルが新作ソフトということで，久々に話題作がそろって登場した月といえるだろう（昨年11月度の集計）。年末・年始商戦にはずみをつけた格好となったようだ。

タイトルで見ると，定番，続編ものが多いなか，今回トップの『MSコンバットフライトシミュレーター』が，ちょっと抜きん出ていた。さて，98年の年末はどんな動きだったのか興味深い。

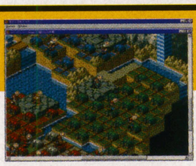
1 初登場



マイクロソフト コンバットフライトシミュレーター

●マイクロソフト ●オープン価格 ●フライトSLG
●Win95/98 ●'98年11月13日

2 初登場



モナークモナーク

●日本ファルコム ●8,800円（プレミアム版）/7,800円（レギュラー版）
●SLG ●Win95/98 ●'98年10月30日

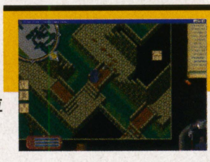
3 初登場



マイクロソフト エイジ・オブ・エンパイア エクスパンション：ザ・ライズ・オブ・ローマ

●マイクロソフト ●オープン価格 ●シナリオ集
●Win95/98 ●'98年11月13日

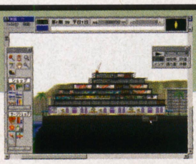
4 ↑前5位 2回



ウルティマオンライン：ザ・セカンドエイジ　フルパッケージ版

●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●9,800円 ●RPG
●Win95/98 ●'98年10月30日

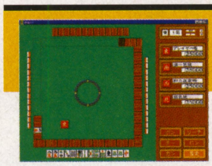
5 初登場



ザ・タワーⅡ

●オープンブック9003 ●9,800円 ●SLG
●Win95/98 ●'98年11月20日

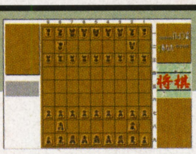
6 前6位 4回



ショックプライス500 麻雀Ⅱ

●SME・インターメディア ●500円 ●麻雀
●ハイブリッド ●'98年8月21日

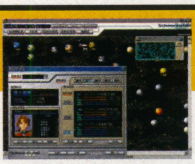
7 前4位 4回



ショックプライス500 将棋

●SME・インターメディア ●500円 ●将棋
●ハイブリッド ●'98年8月21日

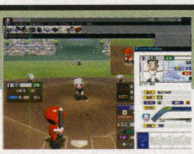
8 初登場



シュヴァルツシルトW

●NECインターチャネル ●11,800円 ●SLG
●Win95/98 ●'98年11月27日

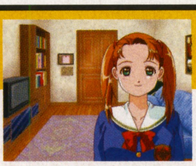
9 初登場



高校野球道

●日本クリエイト ●10,800円 ●野球SLG
●Win95/98 ●'98年11月27日

10 初登場



リトルラバーズ　セカンド～ゆい

●NTT出版 ●8,800円 ●SLG
●Win95/98 ●'98年11月13日

順位	タイトル	データ
11 前1位 2回	信長の野望 Internet	●コーエー ●7,800円 ●SLG ●Win95/98 ●'98年10月2日
12 前8位 2回	MACROSS since1983	●レイ・アップ ●9,800円 ●SLG ●Win95/98 ●'98年10月16日
13 前2位 11回	マイクロソフト フライトシミュレータ98	●マイクロソフト ●オープン価格 ●フライトSLG ●Win95/98 ●'98年1月23日
14 初登場	ニード・フォー・スピードⅢ	●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●8,800円 ●レーシング ●Win95/98 ●'98年11月13日
15 前3位 4回	三國志Ⅵ パワーアップキット	●コーエー ●6,800円/15,800円 (withパワーアップキット) ●ユーティリティ ●Win95/98 ●'98年8月28日
16 初登場	ウィザードリィ リルガミンサーガ	●ローカス ●8,800円 ●RPG ●Win95/98 ●'98年11月27日
17 ↑再登場 3回	発車よし！ 阪急神戸線	●阪急電鉄 ●4,800円 ●SLG ●Win95 ●'98年6月30日
18 初登場	SiN (日本語マニュアル付英語版)	●ビーアンドエー ●8,800円 ●3Dアクション ●Win95/98 ●'98年11月2日
19 初登場	タイガーウッズ99 PGAツアーゴルフ	●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●9,800円 ●ゴルフ ●Win95/98 ●'98年10月23日
20 初登場	創世紀1602 ～Creation of the New World	●ズー／エムスリイエンタテインメント ●9,800円 ●SLG ●Win95/98 ●'98年11月13日

※データの見かた
今月順位／先月順位／登場回数／タイトル／メーカー名／価格／ジャンル／対応機種／発売日
（集計期間'98年11月1日～30日）

今月の注目ゲーム

初登場 1位
■マイクロソフト
■オープン価格
■フライトSLG
■Win95/98/NT

マイクロソフト コンバットフライトシミュレーター



▲3DボードとMS社の「Foce Feedback Pro」ジョイスティックを使用すれば臨場感はさらに高まる

初登場1位となった『マイクロソフト コンバットフライトシミュレーター（以下MSCFS)』は，このランキングでも，すっかりお馴染みとなった，同社の名作フライトSLG『Microsoft FLIGHT SIMLATOR(以下MSFS)』シリーズから派生した作品である。

多くの航空機ファンから「フライトSLGの最高傑作」との評価を得ている『MSFS』のシミュレーション・エンジンを採用しているということもあって，発売前から大きな注目を集めていたが，なんといっても一番気にかかる点は「戦闘がメイン」というゲーム性についてであった。世の中に，戦闘モノのフライトSLGは星の数ほど存在するが「はたして，マイクロソフトが，あの『MSFS』のエンジンを使って戦闘モノを作ると，どんなゲームになるのだろうか？」。

『MSFS』をプレイしたことのある読者ならおわかりかと思うが，同シリーズは，リアリズムという一点において一切の妥協がない。それこそ「航空機をまっすぐ飛ばす」という基本の作業さえ，はじめのうちはままならないのだ。それゆえに，操縦テクニックを上達させたいと思うなら，同ソフトに収録されているチュートリアルなどを使って，基礎的な航空力学を学ぶ必要すらあったほどだ。

そんなリアリズムの結晶ともいうべきSLGをたたき台にして，はたして戦闘モノが成立するのであろうか。これが大方の懸念といえば懸念であった。

しかし結論を言うならば，答はGOOD!『MSCFS』は恐ろしいほどまで忠実に，第二次大戦下の空中戦を再現した名作として誕生したのだ。

時代設定を第二次大戦下のヨーロッパとしたことで，登場する機体のほとんどがレシプロ機であるという点も功を奏している。最新戦闘機を使ったドッグ・ファイトよりも，航空機を自分で操作している感覚が鋭敏に感じられるからだ。

また，もちろんネットワークによる対戦機能も充実しており，インターネット，LAN，モデムなど複数から選択することが可能。残念ながら日本軍の戦闘機は登場しないが，エキスパンションが発売される可能性もある。ファンは腕を磨きつつ心待ちにしているといいかもしれない。

（文/林　秀人）



◀「Fw190A8」や「P51-Dマスタング」をはじめとした往年の名戦闘機8機が華麗な空中戦を展開!!

どんなささいなものでも競えばアツくなる

緊急告知 キミたちの挑戦を待つ！

99年をリードする新企画の募集!!

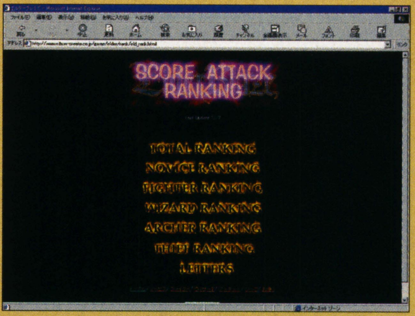
きみの家には，ほこりをかぶったパソコン・ゲームはないか？　おもしろくないといわれのないレッテルを貼られたゲームはないか？

この企画は，みんなでハイスコアを争ったり，へんなプレイを自慢したりするコーナー。ウケ狙いのプレイももちろんOK。スコア争いには，編集部も参加して，みんなで楽しもうじゃないか。

たとえば，『天使のほほえみ』（Win95/98，発売：マシス）に収録されている『浴衣美人』というミニゲームは，左右から聞こえる羽音をヒントに，蚊をしばきたおすまでのスコアを競う。だいたい6秒はかかるかな。3秒の壁を破るのをみんなの目標にしよう！とか。

ほかにもWindowsユーザーなら誰でも知っている『マインスィーパー』やミサイルの飛び交うレーシング・ゲーム『DEATHKARZ』など，とにかく自分の好きなゲームでスコアを叩き出し，自慢してほしい。特定の面だとか，どんなキャラを使っただとか，どんなテクを使ったか，なども，レポートしてくれ。スコアは自己申告制だ。みんなを信用している！　とにかくまったくの新コーナー。それでいて斬新柔軟な発想でアイデアを送ってきてほしい。

読者がルールを作って，読者が参加する新コーナー，タイトル案も募集中！



▲たとえば，日本クリエイトの『エルダーブレイズ』はホームページ上でスコア・アタック・ランキングを行なっている。こんなノリのマジな参戦ももちろんOK！

★HOT20協力店

▼北海道
- そうご電器YES札幌　☎011-214-2850

▼宮城県
- デンコードー CompCity 泉店　☎022-374-1212

▼栃木県
- ソフトプラザ遊基 宇大東店　☎028-639-4755

▼埼玉県
- T・ZONE所沢店　☎0429-94-2800
- ビットマップ　☎0492-83-0455
- ラオックス ザ・コンピュータ館 熊谷店　☎0485-27-3700

▼千葉県
- メディアバレー千葉　☎043-224-9700

▼東京
- ソフマップ全店
- ラオックス ザ・コンピュータゲーム館　☎03-3251-3100

▼神奈川県
- The Soft 文教堂 新横浜駅店　☎045-474-3535

▼静岡県
- システムイン吉野　☎054-636-0630
- パソコンショップエグゼ　☎0537-23-6674

▼石川県
- パソコンの館 金沢店　☎076-264-2890

▼愛知県
- コムロード 上前津店　☎052-263-5828
- 三洋堂書店 上前津店　☎052-251-8334

▼奈良県
- ニノミヤ 西奈良店　☎0742-45-2038

▼鳥取県
- デオデオ 千代水店　☎0857-31-2611

▼広島県
- ハイパーブルート 五日市店　☎082-921-5040

▼香川県
- 野田屋電機　☎087-851-4545

パソコンゲームに思いを馳せて

THE HISTORY OF PC GAMES

第10回 あこがれのフロッピーディスク

文 山下 章

まずはベーマガ200号，おめでとうございます。「200号なんだから何か書いてよ」という編さんからの依頼に「原稿の代わりにベントの広告を入れます」と答えたところ，「それなら法外な広告料をもらう」と脅され，久しぶりに寄稿することになりました。カポシッ。では何を書くのかといえば，やっぱり連載途中で中断しているアレを……そうそう，『バトル・オブ……』——ちがうっつーの。『パソコンゲームに思いを馳せて』，コレしかないでしょ。というわけで，なんと1年半ぶりのコーナー復活です。やってやるぜ！P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!
(以上，ベーマガ200号を回顧すべく，10数年前の雰囲気でリードをお届けしました)

心地良いサウンド

1982〜83年。

プログラム・データをセーブするのにカセットテープが標準として使われていた当時のマイコン界において，僕を含めた多くのユーザーがあこがれの眼差しを向けている，ひとつの記録媒体があった。

データがロードされるのを延々と待つことなく，わずかな時間で読み込みや書き込みができる夢のメディア——そう，フロッピーディスクドライブである。

いまでこそ，当たり前のようにパソコンに内蔵されていて，わずか数千円でパーツとしても買うことができるフロッピーディスクドライブであるが，当時はごく一部の高級マイコンにしか内蔵されておらず，しかも，周辺機器の外付けドライブには信じられないような値段がつけられていた。

PC-8801用で言うと，最初に発売された，NEC純正の5インチ2ドライブが288,000円。そのあとに割安のコンパチ機として発売されたEPSON製などの5インチ2ドライブが16万円台。後者にしても，PC-8001本体（168,000円）とほぼ同等の価格なのである。

そのうえ，データを記録するディスク自体が，これまたベラボーに高い。

当時は，ディスク1枚に約320キロバイトしか記録できない，2Dという規格が一般的だったのだが，1枚あたりの定価は，たとえばマクセル純正のものだと約2,000円(実際の売値はだいたい980円ぐらい)。現在，3.5インチ2HDの50枚パックが2,000円出さずに買えることを考えると，いかに割高感があったか，わかっていただけるのではないだろうか。

それほどの高級品であったにもかかわらず，PC-8801のローンをかかえていて，なおかつ，とくに大容量のプログラムを組むわけでもない僕が，フロッピーディスクドライブにひかれていったのには，それなりの理由があった。

'82年の終わりごろから，PC-8801でプレイできるディスク版のゲームが，徐々にではあるが発売されはじめていたのである。

システムソフトからは，PC-8001用として登場した，ディスク3枚組の“超大作SLG”『珊瑚海海戦』。

PSKことパソコンショップ高知からは，そのタイトルから何の移植版であるかが想像できる『ギャラック』『パックンボーイ』（両者ともグラフィック的にはデキが良かった）。

そして何よりも，僕がプレイしたくて仕方がなかった米国Sierra On-Line社のハイレゾ・アドベンチャー・シリーズの移植版——『ミッション・アステロイド』『ミステリーハウス』『ウィザード&プリンセス』（いずれもスタークラフト発売）。

僕がPC-8801を購入した'83年は，こうしたタイトル群が発売または発表され，今後クオリティの高いゲームを遊ぶならば，ディスクドライブを持っていなければ……という風潮が高まりつつあった年であった。

ゲームのためにマイコンを買った僕が，ここで躊躇(ちゅうちょ)するわけにはいかない。月々のローンの返済額が多少増えたからってナンだというのだろう。

その年の夏，僕はフロッピーディスクドライブの購入を決意した。もちろん，マイコン本体のときと同様，購入する機種の選定には細心の注意を払いながら。

値段的に言ったら，実売価格が14万円台前半に突入していたエプソンのTF-20がベストである。しかし，PC-8801用のディスク版ソフトには，純正のドライブでなければ動作しないタイトルがいくつかあると言われていたので，うかつにコンパチ機を買うわけにはいかない。やはり純正品でないと……。

タイミングよくNECから,'83年の初頭——PC-8001mkⅡのデビューと同時に,PC-80S31（168,000円）というドライブが発売されていた。それまでの純正ドライブPC-8031-2W（288,000円）がエプソンなどのコンパチ機に価格的に圧倒されはじめたこともあってか，NECが市場に投入した廉価版のドライブである。

ソフトに不具合が起こるかもしれないTF-20と，それよりも1〜2万円高いPC-80S31を比較してみた場合，長い目で見れば後者をとったほうが賢明と言えるだろう——そう判断した僕は，秋葉原の安売りショップでPC-80S31を購入した。

家に持ち帰るやいなや，さっそく自分の88につなぐ。

試しにソフトをロードしてみた。

と——。

カッチャン，カッチャン。



▲'82年秋にシステムソフトから発売された，PC-8001／8801用SLG『珊瑚海海戦』（14,800円）。ただでさえディスク版のゲームが少なかった当時，ディスク3枚組というのはそれだけでインパクトがあった。ちなみに，データ総量は280キロバイト，メイン・プログラムはBASIC

鳴り響いた音の大きさは，このドライブが不良品ではないのかとの疑念を抱かせるのに十分すぎるほどであった。

同じ機種を持っていた友人に電話で確認をとり，PC-80S31はヘッドが移動するたびにそうした音を発することがわかったのだが，それにしても，うるさすぎる。

ところが，数日も経過すると，その音を決して不快には感じなくなっていたのだから不思議である。

アクセスランプを見ずとも，音を聞くだけで，ドライブがちゃんと動いているかどうかがわかる——。

夜更けの静かな部屋に響きわたる，いかにも機械的な角張った音は，自分がフロッピーディスクドライブの所有者になったことを再確認させてくれる，心地良いサウンドとなっていたのであった。

姫を訪ねて2週間

フロッピーディスクドライブを手に入れてからというもの，僕のアドベンチャー・ゲームに対する思いは，ますます加熱していった。

それまでにクリアしたテープ版のAVGのなかにも，たしかにおもしろい作品はあったのだが，ディスク版のAVGに抱くイメージは，それらとはまたちがったものであった。

なにしろ，データ容量がほぼ無限（と当時は思えた）なのである。

壮大な世界。複雑な謎。長編のストーリー。

そうしたイメージに想像力がかき立てられた僕は，むさぼるようにディスク版のAVGをつぎからつぎへとプレイしていった。

なかでも初期のころにのめりこんだのは，Sierra On-Line社のハイレゾ・アドベンチャー・シリーズ＃2，『ウィザード＆プリンセス（Wizard and the princess）』であった。

セレニアという小さな町に放り出されたプレイヤーは，魔法使いにさらわれたお姫さまを救い出すべく，大冒険の旅に出る——。

エンディングを見るまでに数か月かかることもザラだと雑誌に書かれていたこのゲームの冒険は，当時の僕にとって，それはそれは刺激的なものだった。

たとえば，目の前に生えた大木の上に小屋がある。どうやってその小屋に入るか。

持ち物のイカリにロープを結びつけてから，エイヤッと投げる。すると，ロープが木の枝に引っかかり，地面に落ちたイカリの重さで固定されるので，それを伝って小屋に入っていく（よくよく考えると，自分の体重をささえられるほど重いイカリを，持ち運んだり高く投げたりできるのは不自然ではあるのだが）。

たとえば，城にある何もない塔のなか。魔法使いハーリンはここにいるはずなのだが，どうやって見つけ出すか。

一度塔の外に出て，すぐに入り直すと，窓から美しい鳥が飛びこんでくる。そこで，持っている指輪をこすると，自分の姿がネコになり，鳥を食べてしまった！　ところが，鳥はハーリンがバケていた姿で，これにて魔法使いを退治したことになる——。

何度となく試行錯誤したのちに，そうした謎を解き明かし，ひとつ先の画面を見ることができたときには，胸につかえていたものが一瞬にして消え去る，AVGならではの達成感を得ることができた。

こんなにおもしろい遊びがあるなんて——。

バイト以外のほとんどの時間を『ウィザード＆プリンセス』に費やすこと約2週間。プリシラ姫の笑顔を見ることに成功した僕は，その感動がさめやらぬうちに，自分の冒険の記録をノートに書きとめておくことにした。

マップを書き，プレイ確認を行ない，解説を書き……そうした作業を進めているとき，あるひとつの考えが僕の脳裏を閃光のごとく駆けめぐった。

「これほどおもしろい遊びがあるということを，もっと多くの人たちに，どうにかして教えてあげられないだろうか」

若さゆえのパワーとでも言うべきか，思い立った数分後には，コンピュータ・ゲーム関連の記事をあつかっていた雑誌社に電話をしている自分がいた。

そして——。

「なるほどね。毎月1本ずつ，できるだけ多く画面を載せて，ヒントを書いていく。うん，企画としておもしろいんじゃないの」

僕が手にした『ウィザード＆プリンセス』の攻略ガイドに目を通した，マイコンBASICマガジンのO編集長は，そう言うと，ベーマガ誌上での連載を快諾してくださった。

頬にあたる風が冷たさを増してきた11月。

電波新聞社の応接ルームでのことである。

打ち合わせが終わると，僕はふわふわと雲の上を歩いているかのような足取りで家路をたどっていた。

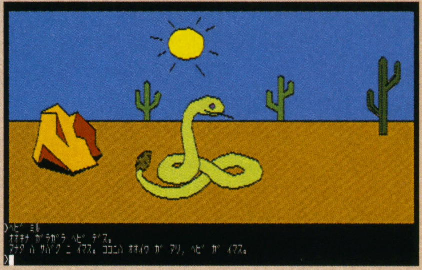
マイコンを買いたいと思いはじめたころからずっと読みつづけていたベーマガに，これから自分が記事を書くことになるなんて——。

こうして，僕はAVGの魅力に導かれるかのように，ゲームライターという仕事をはじめることになった。

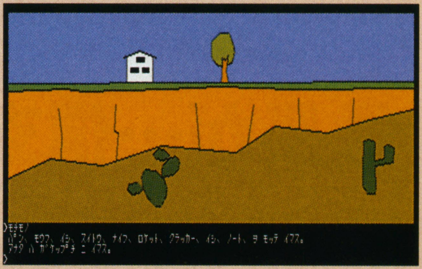
最初の記事，「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム　第1回：ドリームランド」が掲載されたのは，ベーマガが創刊して20号目のことであった。

（つづく？）

『ウィザード＆プリンセス』名場面集



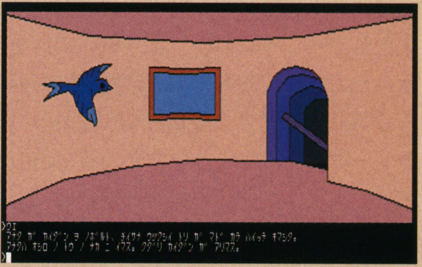
▲『ウィザード＆プリンセス』と言えば，この場面。ゲームをはじめてわずか2画面目なのだが，ここで投げ出した人も多かったとか



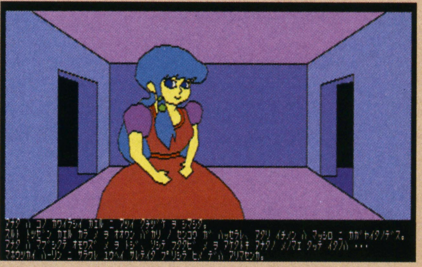
▲行く手をはばむこの谷では，ある呪文をとなえて橋をかけるのが正解。持ち物に書かれた文字を組み合わせれば，呪文が導き出せる



▲木の上の小屋に入る方法は，中盤の難関。写真のように，ロープと結んだイカリを投げれば，枝に引っかかってくれるのだ



▲この鳥が魔法使いハーリン。いったん塔から出て，すぐにもどらなければ会えない，というトリックは多くの人を悩ませた



▲部屋にいるカエルにキスをすると，魔法が解けてプリシラ姫の姿に！　あとは魔法のクツを使って町へ帰るだけでOKだ

歴史シミュレーション・ゲーム

信長の野望 烈風伝

下克上か？幕府再興か？戦国の世を駆け巡る！

■コーエー ■Windows95/98, NT4.0 ■SLG ■1月29日発売予定
■メーカー問い合わせ先：045-561-6861 ■ホームページ：http://www.koei.co.jp/

1983年から始まった人気シリーズ「信長の野望」の第８弾となる最新作『信長の野望烈風伝』がついに発売されます。前作『将星録』で好評だったマップ・システムを採用しているので，遊びやすさも満点！ やればやるほど味のある奥深さを体験しましょう！

文／源 康史

桶狭間の戦い



▲桶狭間の奇襲。信長は２千の兵で２万の今川軍を打ち破った（兵数はさまざまな説あり）

信長が…信玄が…今蘇(よみがえ)る！

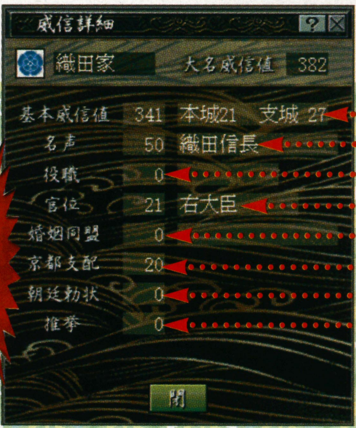
戦国時代がディスプレイで再現！

1 新パラメータ「威信」とは!?

これまでのシリーズでは，大名の強さは大名自身の能力，支配城数，配下武将の質や兵力によって決まっていましたが，今回は「威信」という新しいパラメータでさらに奥深いものとなりました。

威信とは部下や他の大名に対して示している「威」の度合いを表しており，忠誠度にも影響します。高ければ忠誠度は上がりやすく，低いと，より高い威信をもった大名が侵攻してくれば簡単に寝返るかもしれません。威信値は8種類のパラメータの合計となりますが，威信値の高い大名と婚姻関係を持つと飛躍的に上昇します。戦略フェイズの順番も威信の高い順に回ってきます。

これが威信だ！



1. 基本威信値 支配城数によって上昇
2. 名声 合戦に勝つと上昇する
3. 役職 幕府役職によって上昇
4. 官位 朝廷官位によって上昇
5. 婚姻 婚姻関係を結ぶと上昇
6. 京都支配 室町御所（二条城）の支配
7. 朝廷勅状 勅状によって一時的に上昇
8. 推挙 朝廷による推挙で上昇

これらの合計が大名の威信値になります。基本威信値は支城より本城を支配するほうが効果がある

2 「箱庭」感覚で領地を開発！

前作『将星録』で好評だった箱庭システムで，領地のようすが目で見てわかるようになっています。領地は早いもの勝ちで，先に支配領域にした大名の管轄に入ります。今回は城の規模（本城か支城）によって，支配領域が決まっているので，領地内で支配領域を増やすには支城を建てるしかありません。

より多くの支配領域を得て，町や村，田畑を開発すれば，収益や兵数が増え，強国への足がかりにすることができます。

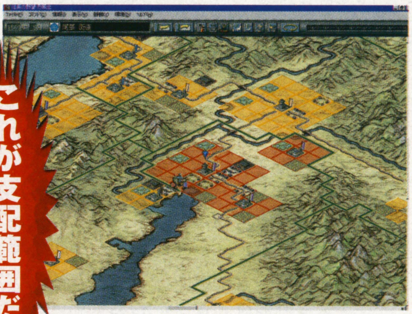
内政システムも一新。配下武将を開発ユニットに任命するところまでは前作と一緒ですが，複数の土地にどんな開発をするか，あらかじめ設定することができます。ですから，いちいち別の開発命令をする必要はありません。

3 戦場は規模によって変化する!?

これまで戦場は地域によって決まっていましたが，よくよく考えてみれば，小さな戦いで偽伝令があるのはおかしなもの。参加する部隊数によって戦場も変わり，実行できる命令も変わってきます。

野戦には3タイプあります。攻城戦でも城の大きさや参加部隊数によってマップの広さが2種類に変化します。

これが支配範囲だ！



▲赤い領域が自分の支配する領域。支城の建築により領域を増やせる

攻城戦!!



▲これは中規模マップの攻城戦で一般的な城攻め。大規模マップは小田原城などで使用される

［　小規模野戦　］

一部隊ごとの移動／攻撃を基本とした，単純な攻防戦が行なわれます。計略など細かいことはほとんどできません。いわば小競り合いです。

［　中規模野戦　］

敵との距離はそれなりに離れているので，一部の計略を行なうことができます。陣形を整えることができ，早馬など他の部隊に伝令を出せるのも中規模戦から。

［　大規模野戦　］

実際は肉眼で敵を確認できないほど広い戦場ですので，さまざまな計略を実行できます。兵糧部隊が設定され，攻守各軍団とも自軍の兵糧部隊を守らなくてはいけません。

4 個性豊かな武将約850人登場！

武将にはそれぞれ主義主張があります。武将一覧で見ると，どんな思想を持っているのかわかります。威信に左右される武将か？忠義心を大切にする武将かを，そこから読みとりましょう。

能力値は政治，知謀，戦闘，采配の4種類。政治は内政・外交に影響，知謀は計略に影響，戦闘は武将個人の武力，采配は軍団を率いたときの強さを表しています。さらに特技や性格によって，より個性的な設定がされています。

また配下武将を一門衆に加えるには，前シリーズまでは，娘を嫁がせるしかなかったのですが，今回は5人まで養子にして，大名と同姓を名乗らせることができます。ただ，誰でもいいわけではなく，中には養子にすることで一門に不満がでる場合もあります。

5 お馴染みの3本のシナリオ

1560年，1570年，1582年の三つのシナリオが用意されています。

1560年は信長が桶狭間にて今川義元を破った年で，オープニングも桶狭間の場面からスタートします。他の大名でプレイした場合は史実どおりに事が進みますが，信長でプレイした場合は新たな選択肢が現れます。どちらを選ぶかはプレイヤーしだいです。今川義元でプレイすれば，京都への上洛も夢ではありません。

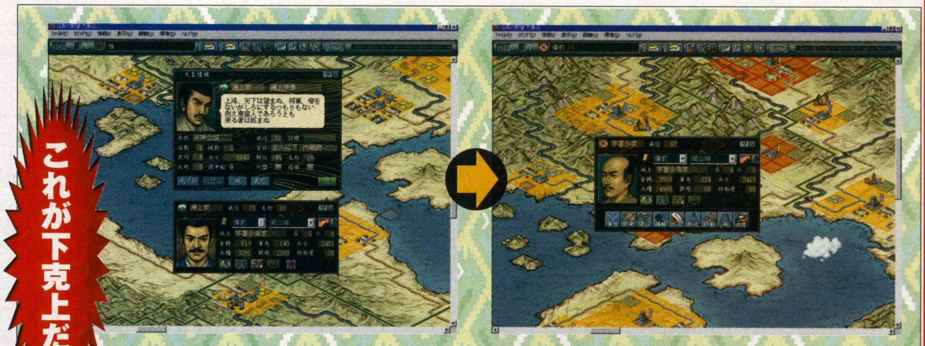
戦国時代は応仁の乱から始まったという考えかたと下克上によって始まったとする考えがありますが，各地の守護大名や守護代・国人が戦国大名になったことから，将軍の権威が失墜した応仁の乱をはじまりとする考えが多いようです。古い時代はパワーアップキットに期待しましょう！



◀明智光秀の思想。本能寺の変の原因は謎だが，意外に人情に厚い人だったのかも



◀信長の能力値。やはり主人公だけあって，全体に能力が高い。思想はウソだろ？（笑）



▲浦上氏に仕える宇喜多直家。その浦上氏も赤松氏の重臣だったが下克上によって独立した

▲その宇喜多直家も浦上氏から下克上で独立した。写真は直家の子の秀家。このパターンは下克上の典型例

信長の野望　烈風伝 Q＆Aコーナー

Q．まず何をすればいいの？

A．マニュアルを読破する（笑）

歴史SLGの敷居を高くしているのがむずかしいというイメージ。同じSLGでも育成ゲーム系はすんなりと受け入れる人が幅広い層にいるから不思議です。

面倒くさがらずに，ビデオを生まれて初めていじったときのようにマニュアルをちゃんと見ましょう。すべてはそれからです。

Q．何をやれるかわかったけど，何から始めればいいの？

A．プレイヤーが判断する。

実際何をしていいのか困る人も多いようですね。歴史SLGは国造り，戦争，領地拡大，外交。大きく分けてやることはこれだけです。町を作って商業を奨励すれば収入が増えます。畑を耕やせば兵糧を収穫できます。合戦は数千人単位で部隊が移動します。ですから大量の兵糧を備蓄しておく必要があるわけです。村を作れば，流浪の民が移り住んできて人口も増え，兵力も増えます。周りの大名をすべて敵に回してしまったら不利なので，外交によって調和をはかります。朝廷（天皇）に取り入って高い官位を賜れば，他の大名に与える影響度も低いものではありません。つまり富国強兵を基本に，領地拡大を狙う「国盗り物語」をすればいいわけです。これらのどれから始めるか，どれを重視するかはプレイヤーの判断によって変わってくるのです。

◆　◆　◆

次号では詳細に各コマンドなどを解説します。大名ごとの攻略をしていきます。弱小大名を中心に扱う予定です。乞うご期待！

※画面は開発中のもの

10年の伝統と挑戦と…

シュヴァルツシルト ウイング

三つの戦いの開幕!!

■NECインターチャネル ■Windows95/98 ■SLG ■11,800円
■発売中 ★メーカー問い合わせ先：☎03-5440-0762

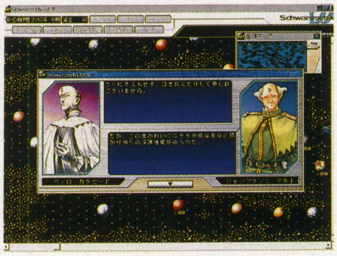


硬派なSLGとして知られる『シュヴァルツシルト』シリーズに新たな作品が登場した。この『ウイング』は，従来のシステムの発展・拡張に加えて，2枚のCD-ROMを駆使することでシナリオ&演出面も大幅スケール・アップした，まさにシリーズ10周年にふさわしい作品なのだ。（文／煌竜）

シナリオSLG，その10年の成長と栄光

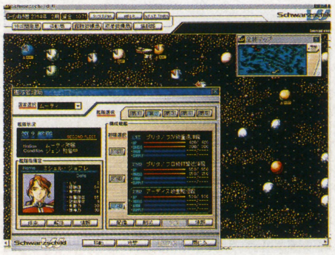
『シュヴァルツシルト』シリーズは本作『ウイング』で10周年を迎える。人気の高いゲームの続編が作られることは珍しくないが，10年もつづくことはめったにない。おそらくその秘密は，「シナリオSLG」という独自のジャンルを完成させたことにあるのだろう。

ふつうのSLGでは，ゲームの中盤以降の展開は単純作業になりがちだが，本作ではゲームが進行するとつぎつぎにイベントが発生，外交関係や勢力図が変化する。プレイヤーは国家元首としてその局面ごとにすべきことを選択し，戦争に勝たなければならない。だがSLG部分の難易度はなかなかにシビアで，おざなりに戦ってなんとかなるほど甘くはないのだ。

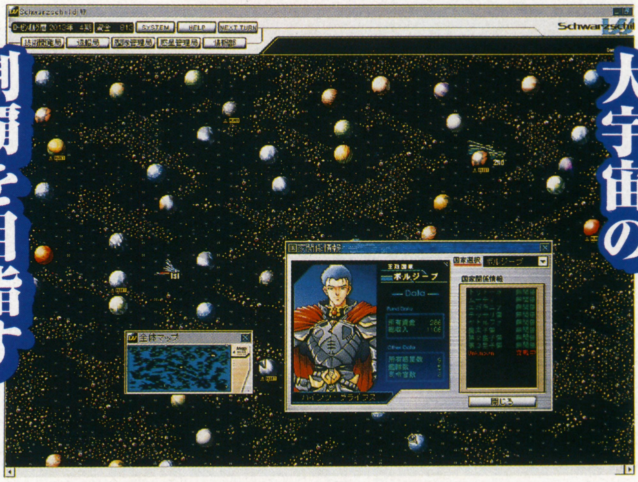

▶主人公のいないところでも，物語は進行する

本作『ウイング』ではストーリー部分がさらに充実し，3人の主人公それぞれの視点で銀河の歴史の変化を楽しめる。声優の起用や戦闘シーンの強化により，演出面もまたしかり。シリーズ最強の1本となっている。なお，前作とは独立したシナリオなので，このシリーズの初心者でもOKだ。

キミも大宇宙の覇者を目指そう！


◀個性豊かな提督たちに命令をくだし，宇宙を征く

大宇宙の制覇を目指す



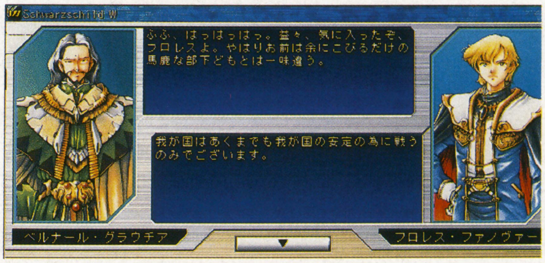
★分岐点に注意せよ★

ゲームを進めていくと，ときどき外交や内政に関しての選択をせまられることがある。どちらを選ぶも自由だが，それによってストーリーは変化し，国をとりまく状況も大きく変わる。目先の利益だけでなく国際関係を考慮に入れた，国家の長としての判断が求められるのだ。

国境宙域・紛争中の惑星を……

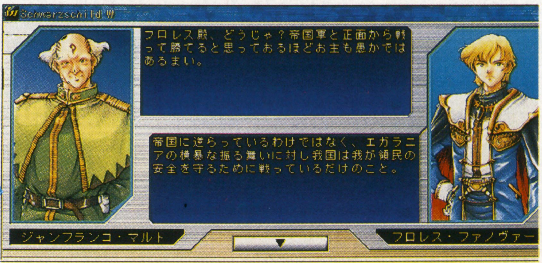


返す



◀大局的な判断をくだした見識を買って後援の申し出が

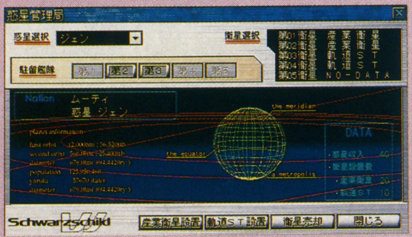
返さない



◀敵国の裏にいた，帝国宰相が介入してくる

内政

▼作れる衛星は最大五つ。必要に応じて作りかえよう



シリーズの例にもれず，『ウイング』の内政も徹頭徹尾シンプル。なにしろ惑星の軌道上に，艦隊ひとつの整備と亜空間移動（惑星間ワープ）を可能にする軌道ステーションを置くか，税収を増やす産業衛星を置くかの二択だけなのだ。どちらが必要かを見きわめて決定すべし。

兵器開発

まずは写真をご覧あれ。『ウイング』では自前で新戦艦を開発することが可能だが，そのためにはさまざまな技術への投資が必要になる。一番重要なのは艦体製造の基礎技術だが，攻撃力主体の艦を作るにはミサイルやレーザー技術，防御力を重視するなら装甲技術が必要になってくる。また，特定の技術のレベルを上げていくと，新技術が開発されることもある。戦略上の必要性，自分の戦術（と趣味）に合わせて開発を進めよう。ただし，開発に金をかけすぎると，肝心の船を作る予算が減ってしまうので，ほどほどに！



▶技術が高度になると、必要な額も上昇する

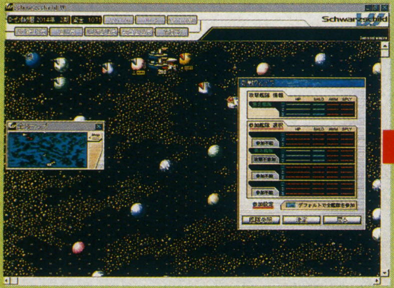


◀艦種によって必要な技術は変わる。開発目標を決めて投資しよう

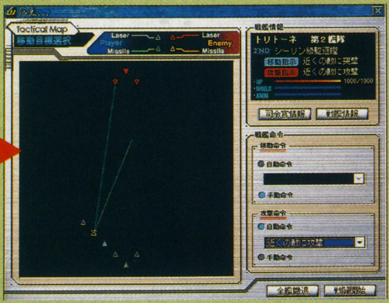
戦争

戦争がはじまるかどうかはストーリーの進行しだいだが，いったんはじまれば敵の惑星の占領が最大目標になる。そのためには艦隊を編成して攻めこまなければならないワケだが，この編成がまず最初のポイントになる。足の速い駆逐艦をそろえて数と機動力で勝負をかけるか，重装甲の要塞艦をメインにして着実に進むか，複合させてみるか……うまく戦い抜くにはそれなりの戦略が必要だ。

また，最大27隻の船が入り乱れて戦う戦闘画面でもプレイヤーの指示は重要だ。シールドを持っていない艦にレーザー武装艦を集中したり，要塞艦の影から攻撃力の高い艦に狙撃させたりといった戦術を駆使すれば勝利は近づく。オート・モードにまかせず，人間が操作する利点をフルに発揮して戦おう！



▲まずはメインマップで艦隊を動かす。敵を囲めば多対1で有利に戦える



▲戦闘がはじまったらこの画面で行動指示。船の性能と位置関係をよく考えるべし



▲ミサイルやレーザーが飛びかう迫力の戦闘！　必要なら進行を止めて指示を出そう

三つの物語～崩れゆく帝国～

3皇子の抗争

今回の主人公の3人は，グラウチア帝国に敗れて属国にされた国家の王族だ。だが人質として帝国で育てられた彼らが国へ帰されたとたん，老齢の皇帝の跡目をめぐる3皇子の抗争，謎の異星生物の出現が報告され，ローゼンボルグ宙域は混乱のなかに投げこまれる。彼（女）らはそれぞれの立場から自国のために動きはじめる……。



▶トリトーネの国王は正統派の主人公。難易度も一番低い



▶彼女は女性国家の長。しかし周囲をとりまく環境はきびしい

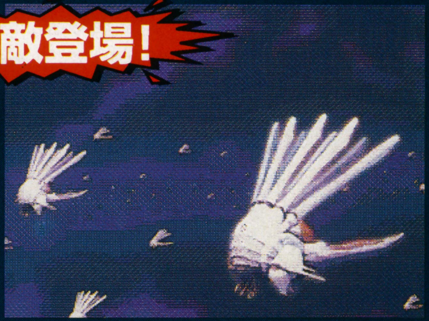


▲3人の主人公のうちのひとりでプレイするわけだが，残るふたりの側でも物語は進んでいく。どの勢力と結び，どこと戦うかの選択によって，ストーリーは3倍どころか10倍にも20倍にも変化する。もっとも，戦争に勝てればの話だが



▲野心家の彼には逆境がよく似合う？

宿敵登場！



▲シリーズでおなじみの異星生物クラーリン。ついに大物が登場するとのウワサも……



■日本ファルコム ■Windows95/98 ■RPG
■プレミアム版 10,800円/通常版 9,800円 ■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎042-527-6501

短期集中攻略

ブランディッシュ4 ～眠れる神の塔



メルメラーダ妖炎伝説(前編)

今月号よりはじまる『ブラ4』攻略。本誌では先月号に引きつづき，メルメラーダで「神の塔」に挑むが，他のキャラを使っている人にも役立つハズ。要注目！　(文／千歳秋吉)

1. 時の彼方に葬り去られた「神官の証」(迷宮・遺跡1～4・街区)

……ということで，このメルメラーダが水先案内役をつとめることになったわ。目的は「神の塔」に眠る巨大な財宝を我が手中とすること。私のハードな冒険についてこれるかしら？

さて，まずは迷宮&遺跡について説明するわ。迷宮に慣れない坊やにお嬢ちゃんは，とにかくスイッチに注意すること。なにせ，宝箱の前に立つだけでスイッチが作動し，背後から巨石が転がってきたりするからね。足元注意，油断は禁物。それとここでは，何かを避けるときは「横歩き」でかわすこと。「右向いて前進」なんてやってたら即死よ。戦闘のときもこれは同じ。覚えておいてね。

スイッチのほかにもトラップは多彩で，挙げたらキリがないほど。玉や壁を「押す」ことで進路が開けたり（遺跡1），玉を穴に落として道を作ったり（遺跡2），ひとつの扉を開けるのに三つの鎖を引く必要があったり（遺跡3）……。代表的なのは右に解説しておくわ。

そうこうしているうちに街区へ。ここの教会には配下のズフォロアがいるの。ときどき寄ってみるといいわ。それと，この街のある場所から行ける「時の神殿」。ここは亡霊の住みつく地下墓地だけど，「神官」に関係あるものが眠っているから，避けては通れないの。そう，ここで手に入る「あの道具」を使えば，決して開かなかった遺跡4の扉も……。

そうそう，「アグニマーナ」は持っているかしら？　これがあれば精霊を召喚できるから，敵の多いところでは重宝するのよ。遺跡内をチェックしてね。

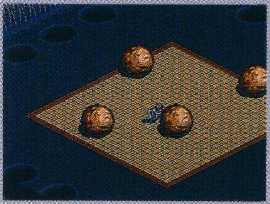
迷宮

踏めばすべてが水泡に帰す



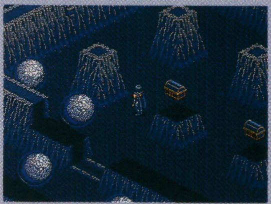
▲部屋中の燭台に火をつけろ。床スイッチを踏むとアウト

縦・横・斜めに並ぶものなし



▲この条件どおりに玉を並べよ。意味がわかれば楽勝だ

思慮深き者のみ生を得る



▲通路を転がる玉をかわし，部屋内のスイッチを目指せ

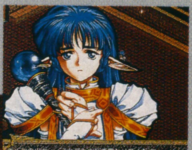
時の神殿





▲亡霊が群れなす地下墓地。棺桶の列は跳び越せるぞ

遺跡 イベント





◀▲本作の物語は他の主人公と出会いながら進行する

三つのスイッチ



▲三つの部屋に怪物を閉じこめよ。どう誘導するかがカギ

武器屋ファングス



▲威勢がよさそうだが，自慢の剣を盗まれて困っている

すべて開け



▲一定の法則で動く宝箱のフタ。前後の開閉にも注目せよ

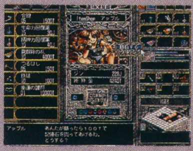
街区



▲カジノで遊べる絵合わせパズル。無料

憩いの空間に隠された，これだけの秘密

記憶石



▲ある店でバクチに勝つと入手。必携！

古の書物



▲塔の秘密がこまがく書かれた本

教会裏の倉庫



▲ふだんは閉ざされている。潜入方法は？

2. 炎天下の砂漠に踊る黒猫　（迷宮・遺跡5〜8）

冒険は，ここからが本番といっていいわね。敵もかなり強くなっていて，ジャンプ一番で飛び越えて，こちらのバックをとったりするから注意が必要よ。

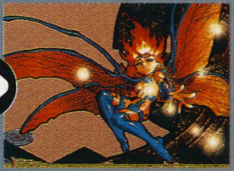
さて，この砂漠地帯ですべきことは，「炎の精霊ドゥール」に会うこと。彼女（そう，女性なのよ）を助けるか，それとも戦うかはアナタしだいだけど。

迷宮はますますトリッキーかつ難解になってくるわ。ここでもカギをにぎるのは，やはりスイッチ。「押す前」と「押したあと」で何が変化したかを見きわめるクセをつけておくことが一番大事。とくに遺跡8は，離れた場所のスイッチが扉の開閉に影響するケース多し。注意！

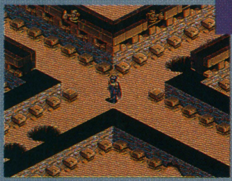
遺跡9で「火炎の紋章」を入手したなら，最初の守護鬼神ギュールズとご対面できるわ。心の準備はイイ？

力の制御と抽出のため，炎の化身をここに封じる



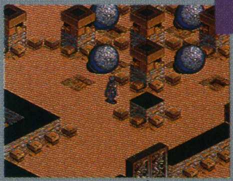


◀左側の写真の場面に隠された秘密を解くカギは，その先にある「文字なき石板に炎を近付けてはならない」というメッセージ。成功すれば右側の写真のように，炎の精霊と御対面できるはず。ただし彼女を怒らせると……



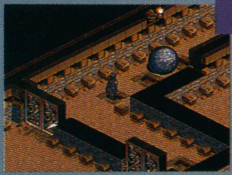
暗闇の道

◀ここでいう「暗闇」とは，たいまつが消えている場所のことを指す



すべてを同じに

◀玉が転がる通路の奥へ入りスイッチを踏め。一瞬に命をかける難関だ



死の小径

◀地面にあるスイッチが，転がる玉にすべて踏まれる状況を作るべし



緋の守護鬼神ギュールズ

◀いざ戦闘になったらヤツがふつうに歩いているところを狙い打ち

3. 道は天から地へ，そして深淵の水底へ（遺跡9〜12，水域）

ここの水たまりには不用意に近づかないこと。さもないと水たまりに化ける敵「テラノヴァ」の手痛い一撃を受けてしまうから。あと，落とし穴に化ける「アビス」という怪物にも要注意ね。

さて，ここでの難関は遺跡11・12にまたがって上下に展開する迷宮。落とし穴の行き先がエリアごとにほぼ決まっているので，先へ進む術が断たれてしまったように感じるわ。ヒントは「十字の中心より……」という言葉よ。

遺跡を越えると水域へ。ここは自由に息ができないし，水流のある場所では流されるしで，最初は面食らうかも。でも，水域1の南西まで行けば「銀鱗の首飾り」というアイテムを入手できるから，これで息は問題なし。最奥では守護鬼神アザールが待っているわ。　**（次号につづく）**

出会い 再会

▶なぜクレールがあんな姿に？　謎はますます深まる

モーブ



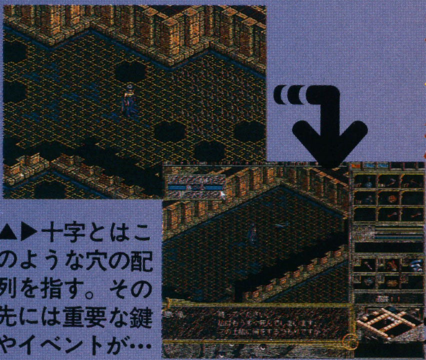
ガラハッド



クレール



道は天から地へ。十字の中心より舞い降りよ

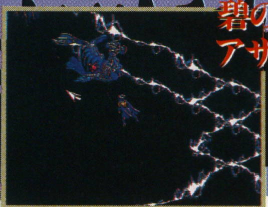


▲▶十字とはこのような穴の配列を指す。その先には重要な鍵やイベントが…

水域 ! 注意



◀水流に巻きこまれると別の場所まで流される。綿密なマッピングを心がけよう



碧の守護鬼神アザール

◀稲妻系の魔法を放っているときが攻撃のチャンスだ

特報『イース・エターナルII』の発売がついに決定した!!

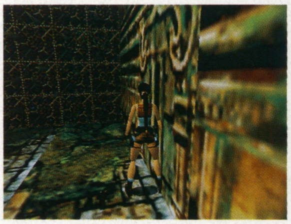
……とはいえ，まだ発売日も未定，画面写真もナシだから，ちょっと気の早い発表ではある。でもベーマガ読者にはコレに絶大な期待をかけているかたが多いと思われるので，まずは祝杯代わりのお知らせなのだ。ばんざーい！

『イース・エターナル』のときはグラフィックの大幅な変更，導入部ストーリーの追加などがあったが，『II』ではいかに？　個人的にはオープニング・ビジュアルがどう生まれ変わるかに興味津々。つぎがいつになるかわからないが，続報を待て！

ララと冒険するための基礎知識



ララの多彩なアクションを使いこなすためには，どうしても過去2作でつちかわれてきたテクニックを駆使する必要がある。そこでここでは，本作ではじめて『トゥーム』シリーズにふれる人のために，敵キャラとの戦いかたやフィールド上に配置されているトラップを解除するさいに気をつけるべき三つのポイントを解説していこう。



◀ララのアクションを駆使し、未開の地を奥深くへと進んでいこう

スイッチ周辺に注意

ゲーム序盤では何度となく，行く手をさえぎる鉄格子を開くためのスイッチ探しをくり返すことになる。スイッチを作動させた直後は，背後から巨岩が襲ってくる場合があるので注意。



▶スイッチを動かしたあとはかならず背後をチェック！

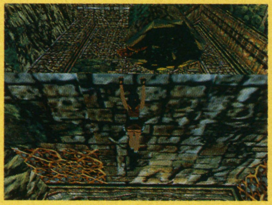


うまく隠れよう

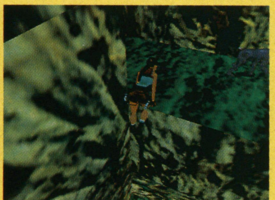
◀岩が転がってきたときは，通路のくぼみに隠れて，直撃を回避しよう

ぶらさがりを活用しよう

ぶら下がり状態での移動は，本作から導入された新アクション。これを活用すれば，足場がなくて渡れない場所へも到達できるようになる。また敵キャラを回避するのにも役立ってくれる。



▶足場のない場所も、このようにぶら下がることさえできれば渡っていけるのだ



◀敵キャラが頭上を徘徊しているときは、ぶらさがり移動で戦闘を避けてしまおう

敵キャラとの戦闘を学べ

敵キャラとの交戦時には，地形や前後へのジャンプを駆使しよう。高台から狙撃していくのがもっとも安全だぞ。

敵が登れない場所から撃とう



▶高台にララを登らせてしまえば反撃を受けずにすむ



高台が見つからないときは



▲▶敵を跳び越すように前後へくり返しジャンプしながら銃を撃とう！

TOMB RAIDER III™
ADVENTURES OF LARA CROFT
トゥームレイダー3



■アイドス・インタラクティブ　■Windows95／98　■アクション　■7,800円　■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎052-775-8380（祝日をのぞく月～金 11:00～17:00）



初心者のための「トゥーム3」講座

『トゥーム』シリーズ第３弾がついに登場した！　日本語版の発売が待てず，先行発売された日本語マニュアル付き英語版を購入した人も多いことだろう。ここではそんな人のうち，『3』ではじめてシリーズにふれるという初心者のためのプレイガイドをお送りしよう。　（文／佐久間亮介）

ステージ１で基本操作の応用を覚えよう

ステージ1では，ララのアクションを実際のプレイでどのように応用していくかをしっかりと覚えよう。また，トラップのベーシックな回避方法と，解除のしかたをも，操作と同時に学んでいくことになる。

スタート直後に，おそらく多くのプレイヤーが頭を悩ませるのが，フィールドのどこへ行けばいいか。川を泳いで，もしくは底なし沼を通って対岸へ渡ろうと考えてしまいがちだが，実際は崖に設けられた鉄格子を開き，その奥の“あるもの”を使って対岸へと渡る。川や沼は渡れないのだ。

アイテムを集めていこう

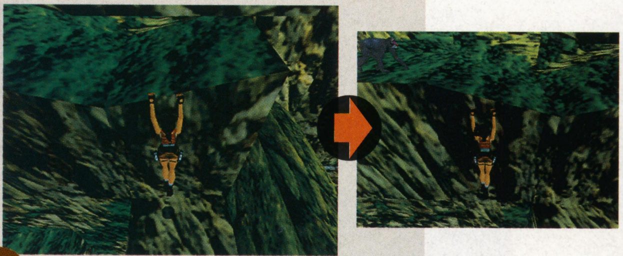


◀死角に配置されているアイテムも。一見すると渡れないように思える場所も，ジャンプで地形を飛び越えてしまえば……

流れには逆らえない

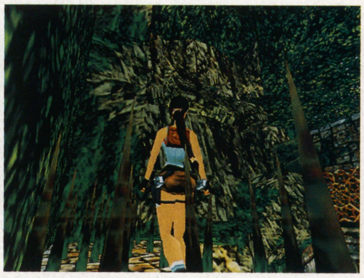


▶川に流されてしまったときは，洞窟の隠し通路から地上へ出よう



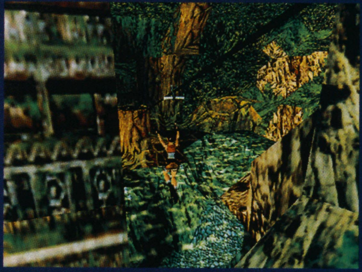
▲サルのいる足場には乗らず，ぶら下がりで移動する

▼トゲは走り抜けられない。かならず歩行でゆっくりと移動しよう！



日本語版に続き，PS版も発売予定!

11月に発売された日本語マニュアル添付版，そして12月18日の完全日本語版につづき，『トゥームレイダー3』はプレイステーションへの移植も決定している。しかも開発はハイピッチで進行中で，今年3月には店頭にお目見えする予定。今年前半は『トゥーム』旋風が吹き荒れそうだ。





かな〜りイケてる痛快アクション!

パンデモニウム2

完全日本語版

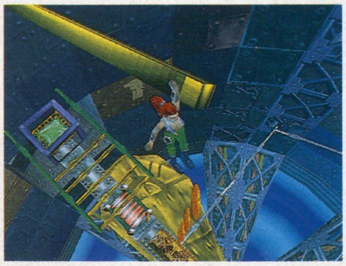
■メディアクエスト ■Windows95/98 ■アクション ■7,800円
※Voodoo/Voodoo2チップ搭載の3Dカード必須 ★メーカー問い合わせ先：☎03-3222-8639

画面写真を見て「ふ〜ん，なかなかオモシロそう」なんて思ったキミは，もう本作のトリコ。とにかくプレイしてみて。ホントおもしろいから！（文／八巻将之）

Introduction ～こんな人にオススメだ！～

いきなりだけど，僕は『プリンスオブペルシャ』の大ファン。どこがいいのかって，たとえば落ちたら即死の絶壁から遠くの足場に向かって跳び出すときの，あのスリル。「ダメか!?」と思ってギリギリ到達できたときの安堵感。挙げていけばキリがないけど，とにかく思ったとおりのアクションがビシッとキマったときの手ごたえは格別のモノがあった。そんな僕の目を久々に引きつけたのが，この『パンデモニウム2』なんだ。

直感的に「おもしろい！」と思って，さっそくプレイしてみたんだけど，やっぱりそれはまちがいじゃなかった。最初から最後まで間一髪の，息をもつかせぬ冒険活劇。頭を使う場面もあるけど，決して理不尽な難易度じゃない。このページの写真を見て少しでも興味を持ったキミ。だまされたと思ってプレイしてみない？　きっと期待は裏切らないから。



◀あぶない，あぶない。こんな場面が目白押し！

主役はコイツら！



ファーガス

◀オープニング・ムービーより。小型のロッドを携帯しており，それを使っての攻撃やアイテム収集が得意



ニッキ

▶もうひとりの主人公。武器を持たないかわりに2段ジャンプを使用することができる。魔法攻撃も強力だ

System ～読んで損なし，基礎知識！～

じゃあ，まずはゲームの基本ルールから紹介していこう。具体的には下の連続写真のとおりで，挑戦するレベルを選択したらゲーム・スタート。待ち受けるモンスターや数々のワナをかわしてゴールまでたどり着ければクリアとなり，つぎのレベルに挑戦できるという寸法だ。

画面の左上にある赤い花びらのようなオブジェはヒットポイントで，ダメージを受けるごとに減少していく。これがなくなってしまうとゲーム・オーバーなので，くれぐれも残量には注意してほしい。

さて，肝心カナメのキャラクターのアクションについてなんだけど，ここでは基本となる三つのアクションについて紹介しておく（ホントに多彩で，このスペースだけじゃ紹介しきれない！）。あとはゲームに付属されてるマニュアルを参照してほしい。ストーリーやキャラクター設定を読むと頭が痛くなるけどネ(笑)。

ゲームの流れ



▲レベルを選択。ちなみに使用キャラの変更は，この画面でのみ可能



▲体力がなくなる前にゴール地点までたどり着くことができれば……



▲つぎのレベルが出現。一度クリアしたレベルに再挑戦することも可能だ

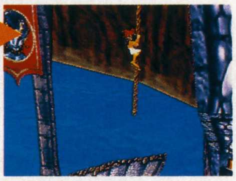
基本アクション

数々のアクションを使いこなすことがクリアへの第1歩。練習あるのみ！



ジャンプ

◀移動手段として使用するほか，敵を踏みつけて倒したりと用途は多彩



昇る

▶ハシゴやツタをひたすら登る。この状態からジャンプすることも可能



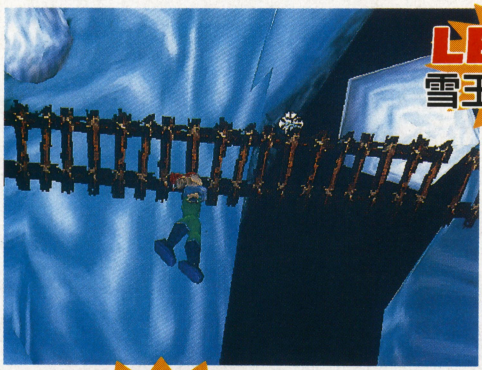
かがむ

◀頭上を横切る敵やワナをしゃがんで回避。前半レベルで重宝するヨ

Stage ～名場面ピックアップ～

百聞は一見にしかず。ここでは全編を通じて見ごたえのあるカット，または突破するのにちょっとコツが必要な場面などをピックアップして紹介していこう。

どのレベルも変化に富んでいて「ホントに同じゲーム!?」なんて思わず疑いたくなる写真もあるけど，それは実際にプレイしてのお楽しみ。思う存分『パンデモニウム2』ワールドを堪能してくれ！



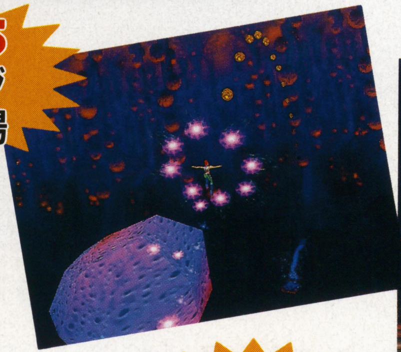
LEVEL2 雪玉をかわせ！

◀序盤レベルだってのに，落ちたら即死のデストラップが早くも登場。雪玉は落下してくるタイミングを見計らい，すばやく通り抜けること



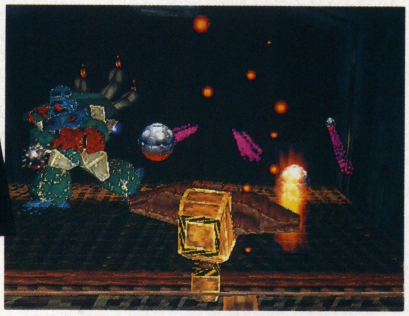
LEVEL3 開かずのドアを開けるには？

◀▼ドアのカギは門番のモンスターが持っている。この手の仕掛けは以降のレベルでも頻繁に登場するぞ。それから，下段の黒い床には電流が走っている。うまくジャンプで回避していこう



LEVEL5 序盤ステージ最大のヤマ場

▶すべり出したら止まらない恐怖の滑走面。一見跳べそうもない距離だけど，じつは画面中央に見える光のリングがジャンプの飛距離を伸ばしてくれるのだ



LEVEL14 ボス戦もあり！

◀こんなボス戦も随所に用意されている。コイツは撃ち出してくる鉄球をブロックくずしの要領で跳ね返し当てていけば倒すことができるぞ



LEVEL15 気分はロボット・アニメ！

◀まるで，どこかのロボット・アニメを見ているかのような突入シーン(笑)。後方から飛んでくるミサイルは，その爆発地点が安全地帯となっている



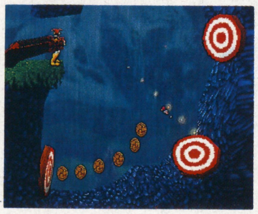
LEVEL18 超難解！ 決死のハイジャンプ！

◀乗るとくずれる足場から足場へ連続ジャンプ。並んでるコインがジャンプする位置と角度の一応の目安になってるんだけど，ホントにむずかしい。チャレンジあるのみ！

Item ～欲張りすぎて死なないよーにっ！～

最後に，プレイヤーを助けてくれる便利なアイテム群を紹介。あんまり欲張りすぎるのも良くないけど，可能なかぎりはゲットしていきたいところだね。

アイテム取得に関して覚えておきたいのは，ファーガスのロッドによる取得について。ファーガスは右の写真のようにロッドを飛ばしてアイテムを取ることができるんだけど，この方法でコインを取ると，なんと取得数が倍にカウントされるのだ。コイン500個で，1エクステンドとなる。がんばって集めよう。



◀アイテムの位置まで移動できないときはファーガスのロッドで取得。少々慣れが必要だが，軌道を操作することも可能だ



▶コインの取得率が高い場合は，レベル終了後にボーナス・ラウンドにチャレンジできる。さらにコインをかせぐチャンス！



コイン
◀緑コインはノーマルコイン5個分，赤コインは10個分に相当



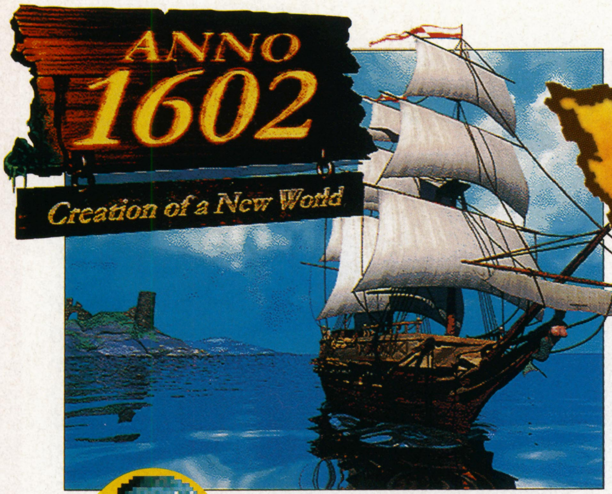
ハートリング
◀ヒットポイントを回復。モンスターが持っていることも



攻撃アイテム各種
◀つぎに攻撃を食らうまで火球や電撃を撃ち出せるようになる



ハッピーフェイス
◀エクステンド。残り体力に余裕があるなら最優先でゲットだ



創世紀1602
日本語版

新大陸開拓一代記
飛び出せ 大航海時代

■ズー（ライセンス元：独 Sunflowers社）
■Windows95／98 ■SLG ■9,800円 ■発売中
★メーカー問い合わせ先 ☎0268-38-1561

ドイツで人気No.1の開拓シミュレーションが日本語版で登場！生活色こもったグラフィックとゲーム性により，箱庭作り的な楽しさを味わえるのだ。以下はそんな魅力にとりつかれたひとりのSLG初心者による，悪戦苦闘の開拓記である。（文／大野優子）

『創世紀1602』って？

1602年，ヨーロッパによる植民地支配の全盛期。このゲームでプレイヤーは，そんな時代に生きるひとりとなり，島を開拓・発展させていく。生産サイクルに沿って複数の産業を組み合わせたり（たとえばパンがほしければ小麦畑，製粉所，パン屋の3つが必要），他国との交渉があったりして，なかなかにリアル指向である……なーんて言うとむずかしそうだが，画面を見たらあらびっくり。街の住人ひとりひとりがちょこまかとリアルタイムで動き，見ているだけでほのぼのしてしまうゲームなのだ。

なお，通信対戦も4人まで可能。友人と交渉し合えば，またちがう楽しみが発見できそう。





◀▼雰囲気バツグンのオープニング・ムービーで，気分はすっかり大航海時代。建築物のグラフィックや育てていく産業なども，時代色を反映している

さあ出発だ！

シングルプレイ＆シナリオで，序盤の基本を追っていこう。最初に開拓するなら酒，タバコ，鉄が自給できる島が便利。生産可能な農作物は，島の位置である程度予測可能だ。準備が整ったら，まずは材木と食糧を確保。各建物を道路で結び，市場で開拓可能エリアを広げつつ進めていくのだ。

めぼしい島の探索

いよいよ出発だ。島が多いのでどこに行こうか迷っていると，他国がさっさと建設を開始してしまった。いかん，こっちも早く探索に取りかからなくては。

幸い，ブドウもタバコも100％の収穫が見こめる島を発見。ここなら酒とタバコの自給が確実だ。とくにブドウが採れるのがうれしい。同じ酒の原料でも，サトウキビだと農場のほかに工場も必要になるからだ。

さらに鉄鉱山も確認。よし，この島に決めるか。



▶島に近づき，農業資源や鉱山の有無を調べる。原住民がいるときは付近を通りかかるだけでわかる



▶倉庫を建てて木材や道具を搬入したら，いよいよ開拓開始



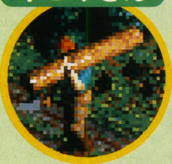
◀鉄鉱山，金鉱山の存在は中～後半の命運をわけるほど重要。発見されるとムービーが流れることがある



◀建築作業中に，埋まった宝が見つかることだってあるのだ

ぼくらのまちのはたらき者たち～初期編～

木こりさん



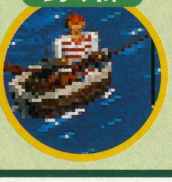
◀木材を提供。切れそうな木がなくなったら作業を停止させ，再び生えてくるまで待つべし

ハンター



◀鹿をしとめて食料に。あまり頼りにはならないが，狩猟場面は一見の価値あり

釣り師



▶もっとも手軽な食料調達手段。良い釣り場を見つけたら，ハンターより使い勝手はいい

羊さんと毛刈り屋さんたち



▶ウールを生み出す羊牧場と，それを加工する機織り小屋。布の生産には，2施設の連携が必要

開拓のはじまり

サービスエリアを確認しつつ開拓をはじめる。まず木こり小屋を用意。木は大事な建築材料，切らすと困ったことになる。さっそく森のなかに設置したが，倉庫の在庫に変化ナシ。木こりは働いているのに，ナゼ？ そうだ，道路がない。あわててひいたが，建物の入口と道路が面していないと運べないようだ。ところで，収支がマイナス街道を突き進んでいるが……？ なんだ，民家を建て忘れてた。どうりで収入がないはずだ。

住民の要求をそのつどかなえているとたちまち道具が底をつくため，その前に自給できる体勢を整えたい。道具製造に必要な3施設は，「移民」が120人ぐらいに達するとはじめてそろう。つまりそこまで住民を成長させる必要があるのだが，必要以上の要望は無理にかなえなくてもよい。


◀道具不足は通常輸入でしのげるが，「ミッション2」には他国やフリー商人が存在しないので要注意


▶建築材料の収集を禁止すると，住民はたちまちご機嫌ナナメに。税金が払われず，あっという間に大赤字



▶道具の生産には右の3施設が必要。どれも建設には大金を要し，道具を大量に消費する（とくに鉄鉱山）が，元は十分取れる。製鉄所の近くには木こり場を置くと便利

気前良すぎは命取り

それにしても住民はワガママだ。布をくれと言うから用意し，礼拝堂がほしいと言うから建て，これで文句はあるまい！と思えばいつの間にか家を建て直し，今度は酒とタバコを要求している。「開拓者」から「移民」にレベルアップし，知恵がついたらしい。よしかなえてやるか，と思ってふと見ると道具が足りない！まだ生産できないから，使用はひかえていたはずなのに……？　あっ，住民が勝手に使って増築してる！

住民レベルにかかわる建物群～初期から中期～

住民進化のカギをにぎる建物たち。それぞれ建築条件は異なる。

礼拝堂


▲「開拓者」を「移民」に進化させる。最初から建設可能。必要スペースが小さく，置きやすい

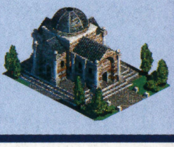
居酒屋


▼「移民」50人で建設可。レンガを要するため，石切場と石屋も整えておく。ちなみに酒と酒屋は別物

学校


▲「市民」に進化するための壁。「移民」が100人に達すると登場。子供は通っていないようだ

公衆浴場


▼「市民」の要望。非常にゴージャスな代わりに，場所もとる。これを設置したら「商人」は間近

教会


▲インフォメーション表記は「大聖堂」。礼拝堂の巨大版で，効果範囲は比較にならないほど広い

嗜好品と施設の条件がそろうと住民ランクが上がる。ただし，増築に必要な建築材料がなければ進化しない。

※ex
居酒屋・学校 ＋ 酒・タバコ ＝ 市民

順風満帆とはいかず……

都市が順調に進化し，「市民」の数が200人を突破すると，住民から感謝のしるしに「記念碑」が贈られる。文明化が進んでうれしい反面，それまでにはなかった問題も発生。火事と疫病だ。そのころには対応施設も建設可能なはずだが，うっかり忘れていると痛い目に会う。

記念碑


◀うれしいプレゼント「記念碑」。街の一等地に飾りたい

事件の頻発

住人がくれた私の彫像（？）を設置し得意になっていると，突然火災が発生！　今まで金をケチって放っておいた消防署を急いで設置したが一向に機能せず。効果範囲内でも現場に道が通っていなかった。焼け落ちる家をボウ然とながめているとまたも緊急事態発生で，今度は死神のご登場。疫病にもやられたようだ。

火事





疫病



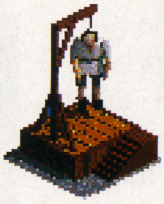


対策



◀▲火事対応施設の消防署は早期に建設可能。道路が通じていないと，どんなに近い場所でも消防士がきてくれないので注意

ついでに対策


▲絞首台。放火犯をつるすためかと思いきや，強盗対策なのだ

対策



▲▶当時としては，まだまだ恐い疫病。解決策は病院の設置。影響範囲がかなり広いため，中心に一軒建てるだけでかなり安心できる

はたらく人々緊急時編



◀家々を往信してまわるお医者さん。ひとりだけでも効果バツグン



◀真っ赤なずきんの消防士。街のボランティアにも見えるが……

要求が多くてつい見落としがちだが，住民の満足度にもっとも影響するのは食料だ。人口が増えると，より多くの食料が必要になるのは当然のこと。不足すると住民は去り，進化した家もおじゃんに。


▲多数の工程を経ないと食品化されないのが小麦の難点

不満がカオにでる人々


◀見る間に変化する住民の顔。そんなに怒るなよ～！

致命的問題

食料不足！　災害対策に手一杯で，肝心なことをすっかり忘れていた。小麦畑を増設しようにも，無計画に都市開発をくり返したため，空き地はほとんど残っていない。それでも何とか建設にこぎつけたが，小麦が育ち，食品化されるまでには時間がかかる。当面は輸入でしのごう，と思っていた矢先に決定打。「鉄鉱石が採れなくなりました！」

このうえ資源切れか？　どうしてこうつぎつぎと！


▼レンガと鉄をひとつの山でまかなっていると，すぐに資源が尽きてしまう……

鉄生産もうちどめ

疲れた。後悔ばかりが頭をよぎる。都市計画の練り直しや，必要物資の調達法など，課題は山積みだ。この島の行く末はキミたちにまかせるから，私はまた別の島でイチから出直すことにするよ。それでは，互いの健闘を祈る！

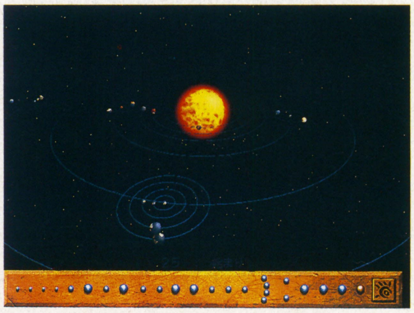
Never Ending

今月はお役立ちテクニックの紹介なのだよ

転ばぬ先のビギニング！

ポピュラス ザ ビギニング集中攻略

あけおめことよろ，祝・200号／　……えっ，「ふナンチョ／」はやらないのかって？ まあ，ごめんなさいとだけ言わしてもらいましょう。それよりホラ／ 今月は知ってトクするテクニックがいっぱいでしょ？ 見れ。（文／加藤FOOすけ）



■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■Windows95/98 ■SLG ■9,800円
★メーカー問い合わせ先：☎03-5436-6499

キー・コマンドを使いこなそう

諸君はよもや，このゲームがフルマウス・オペレーション（マウスだけですべての機能を使いこなせること）だとは思っておりますまいな？ じつは，キーボードには便利なコマンドがたくさん登録されているのです。そこで，今回はそのなかから，とくに使い勝手のいいものを紹介することにしたので，しっかり読んでマスターしてくださいネ，と。

TECH.1 目的別のチームを作る

従者を選択したあとに（複数選択も可），Shiftキーを押しながら1～6いずれかのキーを押すと，その番号に選択した従者を登録することができる。登録した従者は，死ぬか敵の伝導師に説得されていないかぎり，登録した数字キーを押すだけで，一瞬にして選択が終了するぞ。もちろん，登録する従者のタイプに制限はなく，シャーマンでも登録することが可能だ。

戦闘系の従者何人かでグループを作っておけば敵の奇襲に手早く対応させられるし，勇士5～6人で建設専門のグループを作るのもいい。とにかくグループは何かと重宝するシロモノなのだ。



◀混戦時も，一瞬で味方の選択ができるので便利

TECH.2 ガードポイントを設定する

ガードポストだと，たき火を中心とした一定範囲内しか監視しないため，少し迂回されると簡単に通過されてしまう場合がある。そこで必要になってくるのがガードポイントだ。このガードポイントを設定するには，従者を選択したあと（複数選択も可），Alt＋Ctrlキーを押しながら，左クリックで決定する（最大8か所まで）。選択された従者は複数の監視地点を設定してそのあいだを往復するため，敵を発見しやすいというメリットがある。しかし，行動半径が広がるので，戦闘のさいには人数を集中しにくいのが欠点。ガードポストとうまく使いわけよう。



◀ガードポイントはグループに対しても設定可能

TECH.3 複数のチームを選択する

グループ1に戦士10人，グループ2に伝導師10人，グループ3に炎の戦士10人を登録していたとする。ここで敵が奇襲してきた場合，それぞれのグループに迎撃命令をくだすのは面倒だ。そんなときは，Ctrlキーを押したまま1→2→3の順にキーを押せば，グループを複数選択できるうえ，あたかもひとつのグループのように操作できるぞ。なお，統合されたグループは命令遂行後，もとのグループにもどるのでご安心を。



▲グループ選択された従者の頭上には，どのグループに属しているかを判別できる数字が，一瞬だけ表示される。わかるかな？

TECH.4 複数のコマンドを与える

たとえば，小屋を建てる→小屋を修復する→ストーンヘッドに祈る，という連続した命令を勇士に与えたい場合，ひとつ終了するごとに改めて命令を指定していたのでは効率が悪い。このように，同じ従者に何回も命令をする場合は，Ctrlキーを押しながら，命令先を順次，左クリックしていこう（最大8回分まで）。すると，従者は作業を連続して行なうようになるぞ。もちろん，グループに対しても複数の命令が可能。



◀複数コマンドなら最初の作業を終えたあと……



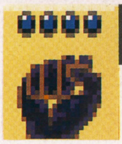
◀すぐにつぎの作業へと移行してくれるのだ

何かと使えるスペル&建物 PARTⅡ

てなわけで，先月に引きつづいて便利なスペル&建物を紹介していくのでアリマス！ 今回は，ストーリーモードで中盤以降に使えるようになるものを中心に解説するぞ。

超使える！オススメのスペル

攻撃的なものばかりだった先月とは対照的に，今月は補助系のスペルをピックアップ。使いかたによっては攻撃系よりも効果的な場合があって，頼りになるのだ。

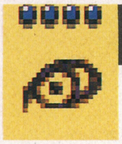


マジックシールド

従者に対して使用するスペル。この呪文をかけられた者は，身体にリング状のオーラをまとい，一定時間「ブラスト」や「ライトニング」などを無効化する。ただし「ハチの大群」や「腐食」といった，スペル発動後に効果が実体化するものは無効化できないので注意しよう。



▲炎の戦士が放つ「ブラスト」も，マジックシールドがあればダメージを受けない

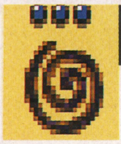


透明

「マジックシールド」と同じく，従者用のスペル。対象者は半透明になり，一定時間が経過するか，敵の近くで行動を起こさないかぎり敵に見つかることがない（つまり，敵の目には完全に見えなくなっている）。従者を透明化させたあとは，敵陣営の奥深くに侵攻させて奇襲をかけるのが基本。このとき，あらかじめ「マジックシールド」も併用しておけば，発見されたあとの戦闘を有利に導くこともできる。



◀自分には半透明に見えるが敵にはまったく見えない



催眠

ドリー○キャストのマークに見える……が，実際はそうではない（←当たり前だ）。敵の従者に使用するスペルで，その者を一定時間だけ，自分の陣営の従者としてあつかうことができるようになる。たとえば，敵の伝導師にこのスペルを使えば，その敵伝導師に説得された敵従者は自陣営の従者となってくれるわけだ。



▲▶敵従者しかいないところに使えば，壮絶な同士討ちが……

使ーォ！オススメの建物

建物のなかには，戦士や乗り物などを生産する能力を持つものがある。それらのなかから，これだけは知っておいてほしい，というものをピックアップしてみたぞ。



炎の戦士訓練小屋

「ブラスト」による遠距離攻撃が得意な炎の戦士は，高台やガードタワーに配置すると，かなりの威力を発揮する。そのためにも，なるべく早いうちに炎の戦士訓練小屋を建て，敵の襲撃に備えよう。ただ，炎の戦士自身に体力はそれほどなく，「マジックシールド」をまとった従者に接近戦を挑まれると，意外にあっけなく倒される。ゆえに，自陣営に余裕ができたら，炎の戦士は単体で行動させずに，戦士や伝導師と組み合わせて，接近された場合のフォローもできるようにしておきたい。



◀ほかの小屋にくらべ、大きなスペースを必要とする



気球小屋

レベルがスタートしたら，まず建物パネルを見て，気球小屋を探す。あった場合は，とにかくすぐに建てること。なぜなら気球は，移動速度が速いうえ，地形の高低差を気にせず移動できるため，たとえ敵陣営が海の向こうにあっても，最短ルートを最速で侵攻できるからだ。ゆえに，電撃的な作戦も遂行可能となる。

気球に乗せる従者は，気球上からの攻撃が可能な炎の戦士が最適。彼らに「マジックシールド」をかけて侵攻させれば，敵のシャーマン以外は炎の戦士に攻撃することが不可能になるのだ。また，シャーマンを気球に乗せて一気に敵陣営の中心まで移動し，「地震」や「火山噴火」のような強力なスペルをかけて大打撃を与える戦法も有効。



▲10～20機の気球に炎の戦士だけを乗せて攻めれば，敵にとって，かなりの脅威となる

次回はどんなビギニング？

来月はストーリーモード（CPU戦）をクリアしたプレイヤーのために，対CPU戦短時間クリア法を伝授させてもらっていいかしら。じつはこのゲーム，レベル10あたりまでなら，3分前後で勝てるマップが多いんだよね。まあ，知っておけば対戦でも役に立つかもしれないし（←実際使っている），期待していいかも。ライバルはページ数のみなのだぁ!?

PC★Soft

今月の最大の目玉は『信長の野望・烈風伝』だろう。スクリーンセーバー機能上でゲームが展開する『アルファ・ストライク』は，新たなスタイルを確立できるか。しりあがり寿が監修した『ピカリ』シリーズは，その世界観が大きな特徴。息抜きソフトとして最適？

New Release Title

パソコン・ソフト今月の新作

ゲームソフト

PC★Soft New Release Title

Win95/98

ピカリ gas

1/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■バラエティ ■1,980円 ■CD-ROM

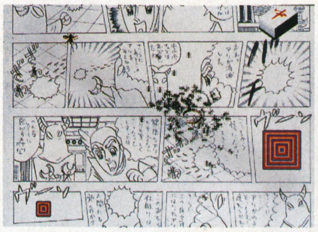


漫画界の鬼才，しりあがり寿が監修したユーモア感覚にあふれるソフト。おならで空を飛ぶおじさんが，裸のままでさまざまな場所へ向かう。線画で描かれたシンプルなキャラクターが特徴的。

Win95/98

ピカリ ants

1/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■バラエティ ■1,980円 ■CD-ROM

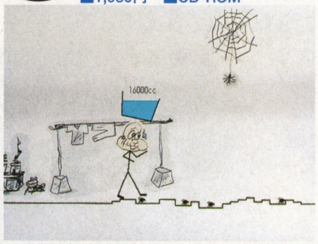


漫画家，しりあがり寿の発想にもとづいて制作された一風変わったソフト。画面上に出現したアリの大群をキーボード操作で誘導していく。配置されたお宝をアリに運ばせてマップを移動する。

Win95/98

ピカリ walk

1/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■バラエティ ■1,980円 ■CD-ROM

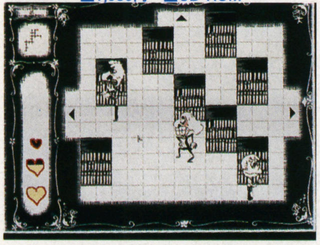


奇妙な着想をもとに作られたキッチュな雰囲気のCD-ROM。ふらふらと歩くおじいさんのアナログらしさを，らくがき感覚の絵で再現。水を使ってさまざまな行動を起こし，ゴールを目指す。

Win95/98

ピカリ bookstore

1/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■バラエティ ■1,980円 ■CD-ROM

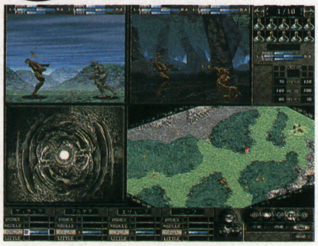


現実を奇妙な角度から風刺した特異なセンスにあふれるソフト。物語は，本屋のトイレが見つけにくい場所にあることからはじまり，尿意をもよおした男が彼女とデートするまでの出来事を描く。

Win95/98

Mystic Weaver 白ディスク The Saint Virgin in the Holy Bright

1/22 ■姫屋ソフト ■SLG＋RPG ■6,800円 ■CD-ROM

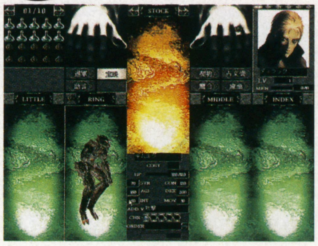


ネットワーク・プレイ対応のリアルタイムSLG。世界に棲息するモンスターを捕獲，合成して自分のモンスターを強化していく。白ディスクは，聖なる力を有する女性シャナを中心に物語が進行。

Win95/98

Mystic Weaver 黒ディスク The Dark Lord in the Night Mare

1/22 ■姫屋ソフト ■SLG＋RPG ■6,800円 ■CD-ROM



シングル・プレイとネットワーク・プレイに対応したリアルタイムSLG。黒き力を持つ覇王ライヴァスを中心に，殺戮の物語が幕を開ける。捕獲した魔物を合成して強化するシステムが特徴。

Win95/98

スターライトスクランブル 恋愛候補生

1/23 ■ケイエスエス ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］近未来のスペースコロニーを舞台にくり広げられる恋愛SLG。士官候補生のひとりとなって，卒業までの1か月間で女の子と交流を深める。ボイスは有名声優が担当。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ディメンションQ

1/27 ■アスク ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］海外で発売されていたインタラクティブAVGの日本語版。異次元に迷いこんだ女の子とロボットが冒険を進めていく。14種のゲームを楽しむことができ，ネットワークにも対応。

Win95/98

クエスト・フォー・フェイム

1/27 ■東芝EMI ■アクション ■6,800円 ■CD-ROM

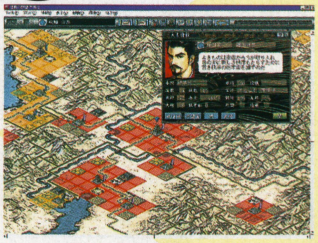


［海外から移植］Vピックと手近な物を使用して，ギタリストの雰囲気が味わえるソフト。エアロスミスの曲以外に，ロックのルーツとなるブルースやカントリーの楽曲も収録している。

Win95/98

信長の野望・烈風伝

1/29 ■コーエー ■SLG ■11,800円 ■CD-ROM



高い人気を誇る同社の歴史SLG『信長の野望』シリーズ第8作。内政や外交をくり返しながら全国制覇を目指す。合戦に参加する武将の数に応じて，戦闘の規模やルールが3段階に変化する。



▶収録されているシナリオは3本。最大で8人までのマルチプレイが楽しめる



◀外交に影響を与える威圧システムの採用で，複雑な駆け引きも可能になった

Win95/98

シーザーIII ～古代ローマ建国シミュレーション

1/29 ■イマジニア ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］古代ローマを舞台にした都市開発シミュレーション。生活に必要な施設を建設して街の発展を目指す。発生する問題に対処しつつ，ローマ帝国を建国するのが目的。

Win95/98

お父さんのための釣り～渓流編

1/中 ■アンバランス ■フィッシング ■3,980円 ■CD-ROM



『お父さんのための釣り』シリーズの新作。大自然に囲まれた渓流で，さわやかなフィッシングが楽しめる。釣り場の状況や狙う魚の種類に合わせて，仕掛けを変更することが可能。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

X-ファイル ザ・ゲーム

12/11 ■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM（7枚組）



［海外から移植］オリジナル映像で展開する，ドラマ「X-ファイル」のAVG版。さまざまな場所で捜査を行ない，消息不明のモルダーとスカリーを探し出す。捜査の方法によって物語は分岐する。



▲いろいろな場所へ行って調査を進め，事件解決の糸口を見つけ出す

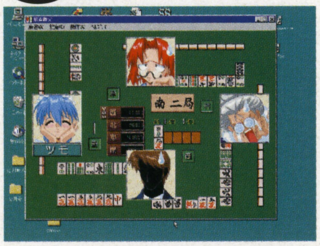


▲物語が進むにつれ，テレビ版でおなじみの人物たちも登場してくるのだ

Win95/98

麻雀親父

12/10 ■ウィズ ■麻雀 ■4,200円 ■CD-ROM



コンピュータを相手に4人打ち麻雀が楽しめるソフト。対戦相手は6人のなかから3人を選択する。食いタンや裏ドラの採用といったルール設定のほか，効果音の有無についても変更が可能。

Win95/98

激走99 in Europe

12/12 ■トワイライトエクスプレス ■レーシング ■3,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］実際の街並みを背景に白熱のバトルが楽しめるレーシング。5種類のマシンから1車を選択し，六つのサーキットを走行する。順位を競う以外に，特殊なモードも用意されている。

Win95/98

激走99 in USA

12/12 ■トワイライトエクスプレス ■レーシング ■3,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］5種類の車で六つのコースを駆け抜けるレーシング。通常のレースのほかに，パトカーで他車を追いかけるモードを搭載している。サーキットの背景には実在の風景画像を使用。

Win95/98

激走99 in Japan&Goodies

12/12 ■トワイライトエクスプレス ■レーシング ■3,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］日本を舞台にして展開されるレースゲーム。5台あるマシンから1車を選び，敵車とレースを行なう。複数のモードが用意されており，さまざまな楽しみかたができるのも特徴。

Win95/98

Moto-Racer2

12/18 ■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■レーシング ■7,800円 ■CD-ROM

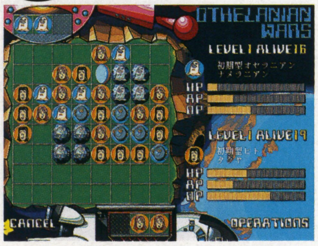


［海外から移植］舗装道路や山道をバイクで疾走するレーシング。オンロード用とオフロード用のマシンを使いわけてレースを勝ち進む。雨や雪などの天候によって，路面の状態が変化する。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

オセラニアンウォーズ

12/18 ■インナーブレイン ■テーブルゲーム ■500円 ■CD-ROM

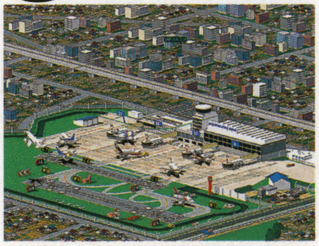


同社から発売中のタイトルの廉価版。はさんで裏返すというオセロの基本ルールに，いくつかの新ルールを追加している。登場キャラクターのデザイナーには漫画家の中川いさみを起用。

Win95/98

ぼくは航空管制官 パワーアップキット付き

12/18 ■テクノブレイン ■SLG ■10,800円 ■CD-ROM（2枚組）



新米管制官となって，飛行場の離発着便を管理するSLG『ぼくは航空管制官』に『パワーアップキット』を付属したセット。本体に収録されていない空港を追加して楽しむことができる。

Win95/98

野球道3EX 98年度末版

12/18 ■日本クリエイト ■野球SLG ■11,800円 ■CD-ROM



プレイヤーが監督となってペナントレースを戦うプロ野球SLG。選手データは'98年シーズンが終了したときのものを採用している。能力値を自由に設定できる選手データエディタを搭載。

Win95/98

将棋最強　南　芳一九段

12/18 ■魔法株式会社 ■将棋 ■9,800円 ■CD-ROM



南　芳一の協力によって制作された本格派将棋ソフト。南九段からのアドバイスを受けながら，むずかしい局面を打開していく。対局の成績を一覧にして見ることができ，棋譜の印刷も可能。

Win95/98

FSおもちゃ箱

12/19 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■3,800円 ■CD-ROM



人気のフライトSLG『マイクロソフトフライトシミュレータ98』で使用できる拡張データ。スペースシャトルやハンググライダーといった異色の機体が，約50種類も収録されている。

Win95/98

ガーディアンズソード

12/25 ■TGL ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM（2枚組）



伝説の聖剣ガーディアンズソードをめぐる物語を描いたファンタジックRPG。月食の日に目覚めた魔物を封じるため，主人公ガイが旅立つ。横スクロール型の戦闘シーンではハデな魔法演出が展開。

Win95/98

航空自衛隊

12/25 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■4,800円 ■CD-ROM

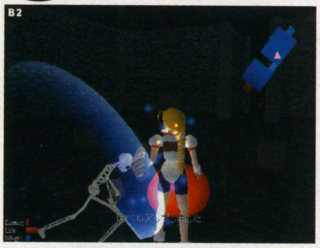


『MSフライトシミュレータ98』『MSコンバットシミュレータ』を拡張するためのデータソフト。全国25か所にある航空自衛隊の基地を詳細に再現している。配備されている機体データも収録。

Win95/98

ミッドガルド リニューアル版

12/25 ■バロック ■アクションRPG ■9,800円 ■CD-ROM



すでに発売されている同名タイトルのリニューアル版。DirectX6に対応することで，より快適にゲームが楽しめるようになった。サウンド面も強化されており，リアルな音響が体感できる。

Win95/98

WWII太平洋戦線～帝国海軍機データ集

12/26 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■3,800円 ■CD-ROM



『MSフライトシミュレータ98』『MSコンバットシミュレータ』用の拡張データ。零戦や疾風といった帝国海軍の28種類の機体を収録している。敵機として米軍戦闘機を登場させることも可能。

Win95/98

アルファ・ストライク

12/中 ■クレスト ■SLG ■5,200円 ■CD-ROM



スクリーンセーバー上でゲームが進行する異色の戦術SLG。国連宇宙軍の艦隊を配備して，侵略者から地球を防衛する。セーバー設定画面で，司令官の任命や陣形の設定，修理・改造などを行なう。

Win95/98

ウィザードリィ リルガミン・サーガ

11/27 ■ローカス ■RPG ■8,800円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］『ウィザードリィ』シリーズの第1～3作をまとめて収録。他人のパーティと戦える闘技場モードの追加や，自動セーブ機能の復活など，移植に際して各所を強化。

Win95/98

将棋最強　内藤國雄九段

11/27 ■魔法株式会社 ■将棋 ■9,800円 ■CD-ROM

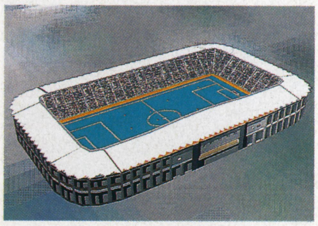


内藤國雄九段が監修した本格的将棋ソフト。すでに駒が配置されている局面から差し継いで，内藤九段と対局する。対局の成績を記録することで，自分の戦績を振り返ることが可能。

Win95/98

ジャパンシーナリシリーズ5 東北・上信越シーナリ

10/24 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■3,800円 ■CD-ROM



『ジャパンシーナリシリーズ』第5弾。隣接する栃木県北部と新潟県を含んだ東北地方の地形データを収録，仙台スタジアムなど仙台空港周域の景色を忠実に再現している。動作には本体が必要。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

スポーティングクレー

1/27 ■ズー ■クレー射撃 ■3,800円 ■CD-ROM

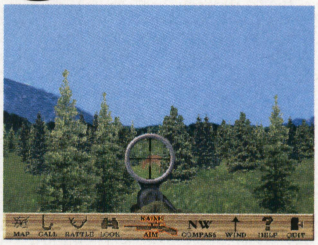


10種類のフィールドでクレイ射撃が楽しめるゲーム。マウスによる操作で弾を発射して，飛んでくるマトを打ち落としていく。トーナメントモードでは多人数で競技することが可能。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

ディア・ハンター

1/27 ■ズー ■SLG ■3,800円 ■CD-ROM

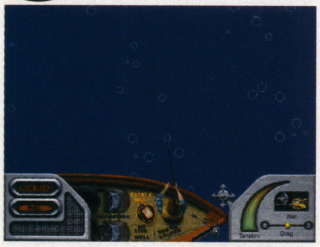


デスクトップ上でハンティングの興奮が味わえるソフト。周囲を見渡して獲物を発見したら，ライフルやショットガンで仕留める。舞台となる猟場は4か所あり，季節によって景観が変化する。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

プロバスフィッシング

1/27 ■ズー ■フィッシング ■3,800円 ■CD-ROM



ロッドやルアーを自由に選択することができるバス・フィッシング・ゲーム。魚群探知機でポイントとなる場所を探して，ボートで現地へ向かう。ロッドはマウスを使用して操作する。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

FREESPACE Bundle

12/11 ■ピーアンドエー ■3Dアクション ■10,800円 ■CD-ROM



広大な宇宙を舞台にした3Dアクション・シューティング『FREESPACE』と，拡張ソフト『SILENT THREAT』をまとめたセット。ゲーム本編と約40種の追加ミッションを楽しめる。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

BloodII The CHOSEN正規輸入版

12/22 ■ソース ■3Dアクション ■オープン価格 ■CD-ROM

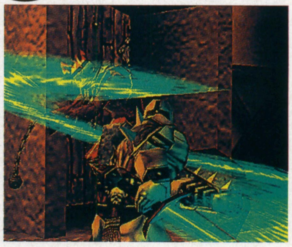


過激な演出で知られる3Dアクション・シューティング『Blood』の続編。前作の主人公であるCalebを含めた4人のキャラクターからひとりを選択し，戦闘を展開する。マルチプレイ対応。

Win95/98 日本語マニュアル付英語版

Dark Vengeance正規輸入版

12/下 ■ソース ■3Dアクション ■オープン価格 ■CD-ROM



復讐のために復活したダークエルフの軍団と戦う3Dアクション。主人公を，攻撃特性が異なる3人のなかから選択できる。デスマッチ形式のマルチプレイには，最大で32人までが参加可能。

ゲームソフト以外

PC・Soft New Release Title

P.Mac

いがらしゆみこデジタル画集 for Macintosh

1/20 ■ポニーキャニオン ■画集 ■8,800円 ■CD-ROM

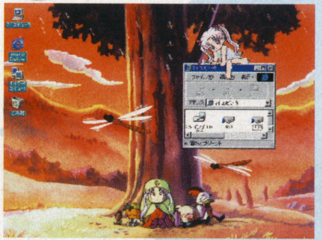


［Windows95から移植］漫画家・いがらしゆみこのデビュー30周年を記念したデジタル画集。原画を取りこんだ画像の展示コーナーや作品リスト，有名イラストを使用したパズル，壁紙を収録。

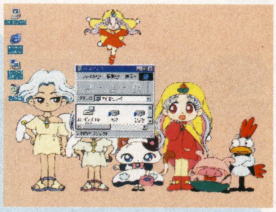
Win95/98

まるごと夢のクレヨン王国

1/21 ■インナーブレイン ■アクセサリー ■4,980円 ■CD-ROM



アニメ「夢のクレヨン王国」の主人公シルバー王女が，画面上を動きまわるマスコットになって登場。彼女のキメゼリフをもちいた音声データ集や壁紙，時計なども収録している。



▶壁紙として，30枚の画像を収録。初回分にはオリジナルカレンダーが同梱



◀デスクトップ時計3種類のほか，電卓2種類，セーバー3種類を用意

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

エリーのアトリエ ビジュアルバイブル

1／21 ■ウインズ ■アクセサリー ■3,800円 ■CD-ROM



ゲーム『エリーのアトリエ』の世界を散策して人々と会話しながら，登場人物やアイテムなど，本編プレイに役立つ情報を収集していくRPG感覚のデータ集。壁紙やセーバー，アイコンなども用意。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

パワー・タロット ～ヨーロッパ生まれの本格派タロット

1／21 ■セメル ■占い ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ヨーロッパで開発された本格的なタロット占いを，初心者にもわかりやすく紹介する。総合運や相性などの占いのほか，カードそれぞれの意味やタロットの歴史なども解説。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

現代建築という仕事 ～アウト・オブ・ザ・ブルー

1／21 ■セメル ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM（2枚組）



［海外から移植］レンゾ・ピアノの作品をはじめとする現代の主要建築物を，設計図，モデル作成などの段階を追って紹介する。ポンピドー・センターや関西空港など，CD1枚につき8作品ずつ収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

木造校舎

1／21 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM



廃校となったものから現在も使用されているものまで，日本各地にある木造校舎の写真170点を収めたCD-ROM写真集。撮影者，芹澤明子が木造校舎への思いをつづるフォト・エッセイも掲載。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

クリーミィマミの占星魔法占い

1／27 ■東芝EMI ■占い ■3,800円 ■CD-ROM



アニメ「魔法の天使クリーミィマミ」の主人公，マミを解説役に起用した占いソフト。星座・性別などの条件に応じて出題される心理問題に答えると，恋愛や金銭などの運勢を音声で教えてくれる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

ファンシーララ DESKTOP ACCESSORY

1／27 ■東芝EMI ■アクセサリー ■3,800円 ■CD-ROM



同名アニメを題材にしたアクセサリー集。描き下ろしイラストを含む壁紙やカレンダー，セーバーなどのほか，キャラクターの設定資料や名場面のムービー，主人公のボイスデータなどを収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

算数郎 九九なんて，ダイキライ！

1／下 ■テイチク ■教育 ■3,900円（予価） ■CD-ROM



楽しみながら算数の基礎が身につく子ども用学習ソフト。歌やシューティング・ゲームで九九を覚える「ににんがしの館」をはじめ，かけ算・わり算・分数などに親しめるアトラクションを用意。

Win95/98

シークエンス・パラディウム マニアキット

1／下 ■工画堂スタジオ ■アクセサリー ■5,800円 ■CD-ROM

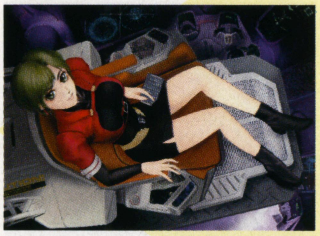


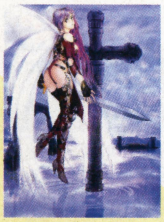
同名作品を題材にしたアクセサリー集とサウンドトラックを同梱。アクセサリーの内容は，チビキャラ化したパラスイートたちのセーバー，アイコン，壁紙など。トレーディング・カード9枚付属。

Win95/98

メビウスリンクグラフィックコレクション KURATCH！画集「鋼鉄」

1／14 ■アイマジック ■画集 ■7,800円 ■CD-ROM





▶オリジナル画像を使うことで，ゲームでは表現できなかった美しさが出ている



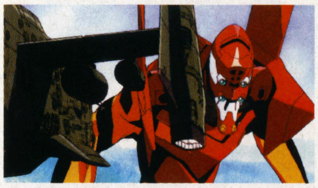
◀個人の画像作品は，ホームページなどで発表されたものを中心に紹介

同社『メビウスリンク』シリーズなど，KURATCH！がキャラクター・デザインを担当したゲームの人物画集。ゲーム製作段階で使用されたオリジナル・データのほか，氏の個人作品も収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.7

1／14 ■ガイナックス ■素材集 ■6,800円 ■CD-ROM



同名アニメの素材集シリーズ最新作。劇場版「Air／まごころを，君に」を中心に，映画内のセリフの音声データ109点や，版権イラストも含む画像236点を収録。アクセサリーやミニゲームなども。

Win95/98

日本山歩シリーズ 中部Ⅱ編

12／4 ■山と溪谷社／NECインターチャネル ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



登山時に便利な，山や施設の情報を地域ごとに紹介するシリーズの中部編第2弾。156の山々，169の温泉を収録。それぞれの位置は，アルプス社発行の20万・100万分の1の地図で示される。

Win95/98

日本山歩シリーズ 北海道・東北Ⅰ編

12／4 ■山と溪谷社／NECインターチャネル ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



日本中の山々と，その周辺施設を紹介するシリーズの1作。北海道・東北地方にある216山のコースマップや参考タイムなどの登山情報と，登山時に利用可能な宿・温泉などを参照できる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

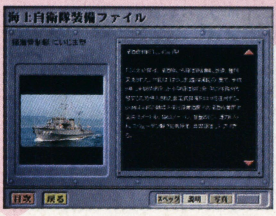
FIGHTING FLEETS 海上自衛隊データファイル

12／9 ■東芝EMI ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM





▶その任務内容からプラモデル情報まで，海上自衛隊に関する情報を幅広く収録



◀特集コーナーでは，溶接作業から進水式まで護衛艦の製造過程を紹介する

海上自衛隊に関する資料を，現役防衛官が撮影した画像とともに紹介する。海上自衛隊の任務・活動内容や歴史をはじめ，各地にある基地の詳細，装備品データなどを収録。艦内探訪コーナーも。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

豪血寺一族 デスクトップアクセサリー

12／9 ■マルチメディアインテリジェンストランスファー ■アクセサリー ■3,800円 ■CD-ROM

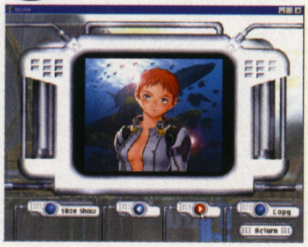


アトラスの『豪血寺一族』シリーズを題材としたアクセサリー集。キャラクター，世界観の設定画や登場人物の相関図，家系図など，ゲームだけでは把握しにくい情報のほか，セーバーなども収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

青の6号 デスクトップアクセサリー

12/9 ■東芝EMI ■アクセサリー ■3,800円 ■CD-ROM



フルCGで展開するアニメをテーマにしたアクセサリー集。第1話の画像や雑誌掲載イラストの展示コーナー，青の6号の3Dモデルを鑑賞できるモードのほか，音声データやセーバーなどを用意。

Mac

デスクトップキャラクター ゴン太くん

12/11 ■オルセン ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM



［Windows95から移植］NHK教育「できるかな」に出演していたゴン太くんを画面に呼び出し，その動作を楽しむアクセサリー。ゴン太くんに指示を与えると，アクションを披露してくれる。

Win95/98

任天堂大辞典 第壱巻

12/23 ■ソフトビジネス総合研究所 ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM（2枚組）



ゲーム・メーカーとしての任天堂の活動姿勢や基本精神を，その作品群から探っていく会社検証ソフト。開発者インタビューや作品解説，全作品のオープニング・デモなどを収録している。



▶主題ごとに章立てされ，おなじみのソフトやハードもそれに沿って検証される



◀開発部，広報室の6人にインタビュー。各人の作品にたくす思いがうかがえる

Win95/98 Mac

タクティクスオウガ コンプリートワークス ローコスト版

12/18 ■ボーステック ■素材集 ■2,900円 ■CD-ROM



ゲーム『タクティクスオウガ』を題材にした素材集の廉価版。ゲーム画面をもとにした壁紙やセーバー，アイコン集のほか，各拠点での戦闘ムービーを含むヴァレリア島のデータベースも収録。

Win95/98

ザ・プロ将棋'98 振り飛車と相居飛車の闘い編

12/18 ■富士通 ■将棋 ■7,800円 ■CD-ROM



『ザ・プロ将棋』シリーズの第3巻と第4巻の内容をひとつにまとめ，最新の棋譜データ350局を新収録したソフト。現在の局面の最終的な優劣が一目でわかる分岐チャート機能なども追加された。

Win95/98

プロの碁TX

12/18 ■日本囲碁ソフト ■囲碁 ■9,800円 ■CD-ROM

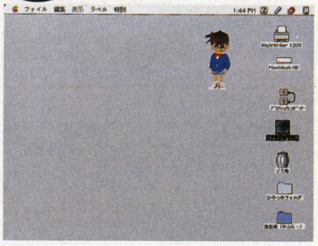


一層の棋力向上を目指すための『プロの碁』シリーズの新作。棋力診断コースでは，総合力・技術力などの各項目で合格点を取ると，関西棋院の公式免状を取得できる。布石・定石コーナーも新設。

Mac

デスクトップキャラクター 名探偵コナン

12/24 ■オルセン ■アクセサリー ■1,200円 ■CD-ROM



［Windows95から移植］アニメ「名探偵コナン」を題材にしたデスクトップ・アクセサリー。3Dポリゴンで表現されたコナンが画面上に登場し，犯人を当てたり推理したりといった動作を見せる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）通信販売

ジャストキッズももんがクラブ 3・4・5歳コース 1月号

12/31 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円（税込） ■CD-ROM



3～5才児を対象とした月刊エデュテインメント・ソフト。いろんな動物の親子ペアを探す「おやこあわせ」，物の配置を覚えて部屋をもとどおりにする「どこにあった？」などを収録。通販専用。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）通信販売

ジャストキッズももんがクラブ 6・7・8歳コース 1月号

12/31 ■ジャストシステム ■教育 ■2,800円（税込） ■CD-ROM



6～8才の子ども向け教育ソフト。動物たちを比較観察する「どうぶつくらべ」，相手のコマをはさんで自分のコマを増やすゲーム「はさみっこ」などを収録。通販の問い合わせは☎03-5412-3954。

Win95/98

就職万歳

12/上 ■亘香通商 ■教養 ■6,000円 ■CD-ROM



就職試験に使用されるSPIや一般常識問題を学習するためのソフト。3択，4択，5択問題など合計3,000題を用意しており，学習モードとゲームモードのふたつで楽しみながら就職対策ができる。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

日活倉庫発掘シリーズ 映画女優 吉永小百合の軌跡「美・少女の瞳」

11/18 ■東芝EMI ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM（2枚組）



一時代を築いた女優，吉永小百合の映画界における活動を，写真やムービー，年表などで紹介する。15～18才当時に出演した映画の名場面やスナップ写真，ポスター，新聞記事などを収録。

ハイブリッド（Win95/98 Mac）

日活倉庫発掘シリーズ 映画女優 吉永小百合の軌跡「艶・乙女の唇」

11/18 ■東芝EMI ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM（2枚組）



吉永小百合が18才から31才のあいだに出演した日活映画全46作品について，当時の資料をまとめたCD-ROM。映画の名場面や予告編ムービー，プレスシートなど，貴重な資料を閲覧できる。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

ミスターマリック モテる超魔術

11/20 ■富士通大分ソフトウェアラボラトリ ■エンターテインメント ■3,200円 ■CD-ROM



Mr.マリックの超魔術を誰でも簡単にできるように解説してくれるソフト。デート中の雰囲気作りやコンパで注目を集めるなどの目的に応じた超魔術10種を，アドバイスつきムービーで紹介する。

ハイブリッド（Win95/98 P.Mac）

ミスターマリック 夜の超魔術

11/20 ■富士通大分ソフトウェアラボラトリ ■エンターテインメント ■3,200円 ■CD-ROM

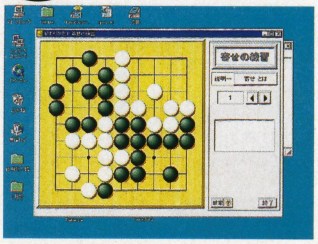


誰でもすぐにできる超魔術を，Mr.マリックが実演ムービーで紹介するシリーズ。バーやスナックで使えるアフター5編，結婚式などのフォーマル・パーティを盛り上げるパーティー編を収録。

Win95/98

対局ミニ碁 よくわかる碁のルール

11/20 ■日本囲碁ソフト ■囲碁 ■3,800円 ■CD-ROM



初心者が基礎知識や実力をつけるための囲碁練習ソフト。ルール解説や練習問題などをとおして，10級の棋力が修得できる。対局ゲームでは9路盤・19路盤の選択やハンディが設定可能。

Index

Arcade Game Side

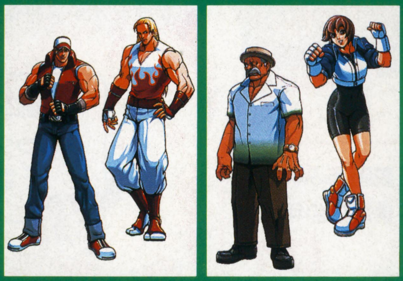
アーケード・ゲーム News Headlines

ついに狼たちがポリゴンに!

SNKが「ハイパーネオジオ64」の新タイトルを発表した。その名も『餓狼伝説 WILD AMBITION』。言わずと知れたSNKの看板タイトル『餓狼伝説』の最新作だ。

従来のシリーズからの大きな変更点は，ズバリ3Dになったこと。『餓狼伝説』シリーズと言えば手前と奥での2ラインバトルが特徴だったが，今回は軸ずらしなどを使用する，完全3Dのシステムとなった。気になる登場キャラは，厳選されたシリーズ・キャラ8人に，新キャラふたりを加えた全10名とのことだ。

稼働時期はまだ未定。だが，そう遠くないうちに，狼たちの新たな伝説が幕を開けることになるだろう。



▲おなじみボガード兄弟と，新キャラの"千堂鶴"＆"坂田冬次"



◀3Dになるとバーンナックルもこうなります。演出がハデハデ

光るゾンビをゲットしよう!

襲いくるゾンビを撃ちまくる，ホラータッチのガン・シューティング『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』。現在セガでは，その発売を記念してオリジナル・キャッチライトのプレゼントキャンペーンを実施している。しかも，このキャッチライトはなんとゾンビ型。携帯電話が着信するたびに，ゾンビが光るのだ。

ほしい人は，まず『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』の筐体と一緒に置かれている応募ハガキを手に入れよう。それに必要事項を記入し，送るだけでOKだ。応募者のなかから，抽選で2,000名にプレゼントされる。締め切りは'99年1月30日（当日消印有効）。チャンスをのがすな!

力を合わせ、こいでよけてジャンプ!!

マジカル・トロッコ・アドベンチャー

Magical Truck Adventure
マジカル・トロッコ・アドベンチャー™

■セガ　■3Dアクション　■稼働中

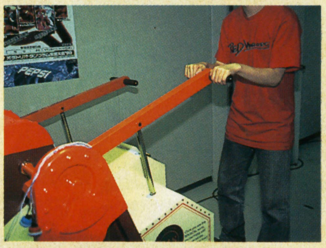
「この線路は，どこまでつづいているんだろう？」——小さいころ，そんなことを考えた人もいるだろう。セガ・AM3研の新作は，トロッコでどこまでもつづく線路を走る，幻想的な肉体労働ゲームだ。　（文／山田真也）

Boy Meets Girl…そして時空を超えた鬼ごっこがはじまる

なんてことのない，ふつうの日。草むらに寝ころぶロイの前に，突如三つの人影が光とともに現れた。いかにも悪そうな2人組が,女のコから光る石をムリヤリ奪い去る。そのふたりを追って，ロイと女のコ——アルマがトロッコに乗るところから，この『マジカル・トロッコ・アドベンチャー』はスタートするのだ。

ゲームの操作はいたって簡単。筐体から伸びているレバーを上げ下げし，手こぎトロッコをこぐだけだ。レバーの上げ下げの幅が大きい，またはスピードが速いほど，トロッコの速度も上がる。また，足もとのペダルを踏むと片輪走行やジャンプができ，障害物の回避やルート変更が可能になる。障害物を避けつつトロッコをこぎまくり，悪者一味を追いかける（または逃げる）ことが目的なのだ。

1人プレイの場合,CPUがもう片側のプレイヤーを担当する。とくにジャンプは，CPUと息を合わせてペダルを踏む必要があるので，画面の指示には要注意だ。また,2人プレイのときは片方が全力でこいでも，もう片方がレバーの上げ下げをサボると，スピードは半減してしまう。トロッコは力を合わせてこぐべし。



▶筐体のレバーを上げ下げすることで，トロッコが進んでいくのだ



◀足元のペダルは片輪走行とジャンプに使う。つねに足をかけておこう



▲ペダルを片方だけ踏めば，片輪走行に。踏みつづけるかぎり，この状態を保つぞ



▼両方のペダルを踏むとジャンプ。踏む力の強さや長さに関係なく，高さはつねに一定

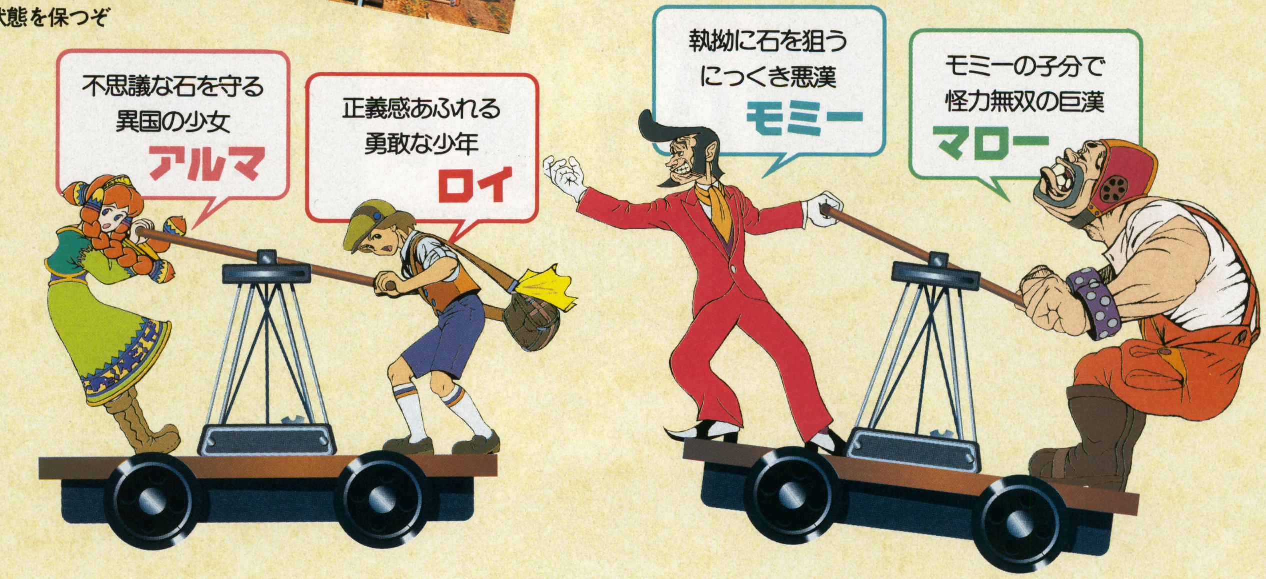
一人二役……ってのもアリ？

このゲームは,基本的に1クレジットでひとりでもふたりでも遊べる。カップルなどに最適だが，相手がいないという人も，ひとりで人間ふたりぶんのプレイができなくもないぞ。身も心もツライから推奨しないけど。



◀両足をペダルにかけておく必要があるので，こんな体勢に。つ，疲れる……

おもな登場人物



追いつ追われつ、不思議な世界を駆けぬけろ!!

このゲームには全部で六つのステージがある。各ステージごとに4種類の障害があり，それを乗り越えるとゴールに到着，ステージ・クリアとなる。ゴール到着前に悪役一味に追いつくか，または追いつかれても，その時点でクリアになるぞ。そして鬼ごっこの結果(追いつけたか，逃げきれたか）により，つぎのステージがふたつの候補から選ばれる。そうした分岐を経て計三つのステージをクリアしたのち，エンディングを迎えるのだ。分岐の法則は，下の写真と矢印を参照のこと。また，各ステージごとのアドバイスも書いておいたので，参考にしてほしい。

なお，ゲーム終了時に，1人プレイでは達成度が，2人プレイでは相性度が表示される。後者はラブラブ度のチェックにどうぞ。



◀2人プレイ時ならば，相性度が表示される

ルート分岐の条件

- 追いついた
- 追いつけなかった
- 逃げきった
- 逃げきれなかった

ロイの住む町



▲ロイのホームタウンから出発進行。機関車に追いかけられる場面では，あわてずに最高速をキープしよう

サファリ



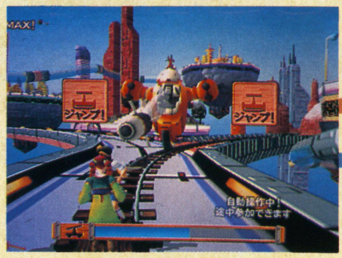
▲動物たちが生息する野生の王国。ルート変更地点では，曲がりたい方向側のプレイヤーがペダルを踏もう

南の海



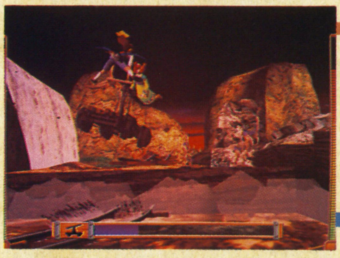
▲海中につづく線路をひた走る面。サメが出現する場面では，一度ジャンプしたあと全力でこぎまくれ!

未来世界



▲メカニカルでテクニカルな面。最後のボスの攻撃は，引きつけすぎずに写真のタイミングでジャーンプ!

恐竜世界



▲恐竜がうごめく原始の世界。突然起こる地割れは連続して発生するので，ジャンプの連発で回避せよ!

ファンタジー



▲ドラゴンや巨人がいる童話の世界。一定時間ごとに回転するトーテムポールは，動きをよく見て避けるべし

エンディングA

エンディングB

エンディングC

エンディングD

トロッコに魅せられた男

帰ってきたジェントル3研・呉田(ごでん)氏に訊く

――このゲームのコンセプトは？

呉田「ふたりで対戦するのではなく，協力するゲームを目指しました。自分だけうまくいけばいいゲームではないんです」

――かなり体力を使うゲームですよね。

呉田「開発チームは筋力がつきましたよ。深夜番組でよく通販やってる，アスレチック・マシーンみたいですから（笑)。当初は登り坂だとレバーが重く，下り坂だと軽くなるようにしてたんですけど，それだとあまりにも女性のかたにツラくなるので，それほど重くなくなりました」

――特別なモードがあるらしいですが？

呉田「クリスマス・モードというのがあります。アルマの服が赤くなったり，ロイの頭にトナカイのツノがついていたり。ロイに赤鼻をつけようかという話もあったんですが，マジメな場面でアップになったとき，鼻が赤いと緊張感がないんですよ(笑)。開発チーム内での激論のすえ，やめました。ちなみにクリスマス・モードを見るためには，今年のクリスマスを待つ以外にも方法が……お楽しみに」



◀ジェントルに答えてくださった呉田氏（奥）と，乱入者・佐井川氏（手前）



■カプコン ■対戦格闘
■稼働中
★メーカー問い合わせ先
☎06-6946-3099

今月はシステムの詳細＆CPUキャラクターを紹介するぞ!!

ジョジョの奇妙な冒険

ついに『ジョジョ』が登場した。その秀逸なデキ，原作へのこだわりに目頭を熱くした「ジョジョ」ファンも多かろう。さて，今月はプレイヤーが使用できない（かどうかはまだわからないが）CPUキャラクターを中心に紹介していく。必読だ。　（文／白川大輔）

新システムの詳細も明らかに！　勝負のカギはスタンドがにぎる!!

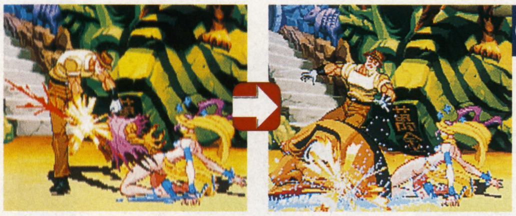
スタンド攻撃

スタンドラッシュ

[スタンドモード時に(弱)→(中)→(強)（各キャラ固有のものは，それぞれでコマンドが異なる）]

『ヴァンパイア』シリーズにおけるチェーンコンボ。基本的に弱攻撃→中攻撃→強攻撃の順にキャンセルできる（各キャラクター固有のスタンドラッシュは例外）。『ヴァンパイア ハンター』などでは不可能だった，チェーンコンボ→キャンセル必殺技という流れも可能なため，連係に幅を持たせることができる。

ただし，スタンドラッシュが使用できるのはスタンドモード時のみ。そのため，通常はスタンドゲージに気を配りながら，スタンドモードで闘うのが基本的な戦闘スタイルとなる。



(弱)→(中)→(強)

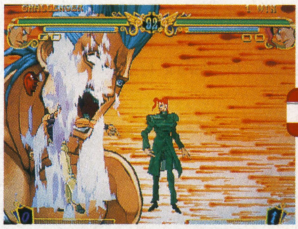
◀キャンセル可能な技であれば，必殺技につなげることもできる

スタンド攻撃

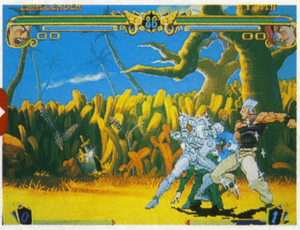
タンデムアタック

[↓↙←+(S)押しっぱなし後，任意の攻撃を追加入力（(S)を離すと発動）]

スタンドを自在にあやつるタンデムアタック。スタンドが攻撃しているときも，自由に本体を操作できるので（ただし，スタンドを使う攻撃は使用不可），通常では不可能な連続技や，相手のガードを揺さぶる連係を仕掛けられる。しかし，スタンドによる攻撃は強制ガードが成立しにくく，スーパーコンボなどで割りこまれやすいため，上級者同士の対戦では使う機会は少ない？



▲発動した瞬間。相手を強制停止させることができる



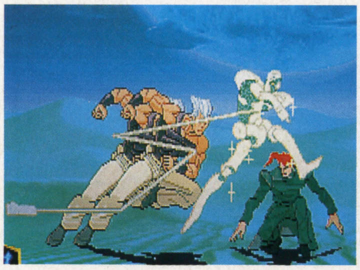
▲演出が消えると同時に，相手の強制停止は解除される

回り込み

[本体モード時(攻)三つ]

相手の背後を取る「回り込み」だが，動作速度が遅く，相手をカクランする手段としてはイマイチ。動作中は全身無敵になるので（投げられ判定はあり），相手の攻撃を回避するために使うといい。

なお，ジョセフのみはスタンドモード時も使用できるが，こちらは食らい判定・投げられ判定ともに存在する。

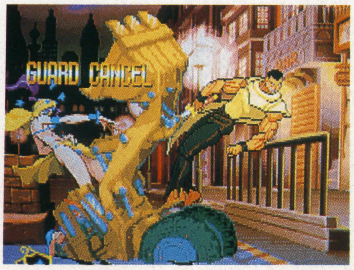


◀動作後のスキが少なく，重ねられた攻撃もガード可能だ

ガードキャンセル

[ガード直後に↓↘→+(攻)]

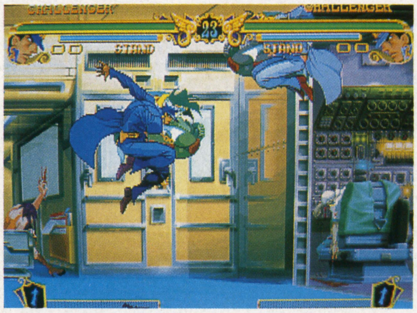
ガード硬直をキャンセルして攻撃をくり出す。ゲージ消費などのデメリットはなく，どちらかと言えば『ヴァンパイア』シリーズのそれに近い。そのため，手軽に使用できそうだが，無敵時間がほとんどないため，『ヴァンパイア』シリーズのように，ただ出せばいいというわけではない。



◀スタンドラッシュに対して使うと，ツブされることも

小ジャンプ [レバーを一瞬↑要素に入れる]
(ノーマル)ジャンプ [↖or↑or↗]
大ジャンプ [↓要素後，↑要素]

本作でのジャンプは，上記の3種類。また，承太郎やアウドゥルなど一部のキャラクターは，スタンドモード時のみ，2段ジャンプが可能になっている。



▲明らかに高度がちがう小ジャンプ（左）と大ジャンプ（右）。なお，ダッシュ中に大ジャンプすれば，より高く＆遠くへ跳べる

新手のスタンド使い！　CPUキャラクターとして登場するのはこの4人だ!!

プレイヤーが使用できるキャラクターは，基本的に先月号で紹介した9人＋1匹だが，それ以外にもCPUキャラクターとして，以下の4人が登場する。

これらの対CPU戦で注目したいのが，従来のような対戦形式ではなく，ややアクションゲーム仕立てになっている点だ。とくにンドゥール戦（下参照）は，その最たる例と言えよう。



ザ・キング・オブ・ナイトメアワールド！ 生後11カ月の天才児!!

死神13（デス・サーティーン）

「死神」のカードを暗示する夢のスタンド。眠りにつき，無防備になった人間の精神を「夢の世界」に引き入れる能力を持つ。本体は生後11か月の赤ん坊。

右下のカコミに掲載している条件を満たすと，ステージ5からステージ6にかけて，乱入してくる。CPU戦の前半は難易度も低いので，少し慣れれば簡単に会うことができるだろう。

デス・サーティーン戦は原作と同様，悪夢世界で行なうため，相手の本体が姿を現すことはない（ただし，こちらはスタンドを使える。スタンドを出したまま，眠ったのだろうか？）。つねに空中を浮遊しているデス・サーティーンに，いかにして攻撃を当てるかがポイントだ。



◀空中を浮遊しながら，ときどき手にした大ガマを投げつけてくる



▲デス・サーティーンが作ったニセのシルバーチャリオッツも登場。ラリホーって感じだね



▲デス・サーティーンが出現すると，乱入メッセージが表示される

デス・サーティーンの乱入条件

① 承太郎，花京院，アヴドゥル，ポルナレフ，ジョセフ，イギーのいずれかでプレイする
② すべてのステージをストレートでクリアする
③ すべてのラウンドをスーパーコンボでフィニッシュする



盲目の瞳は何を見る!?　疾走する水の使い手!!

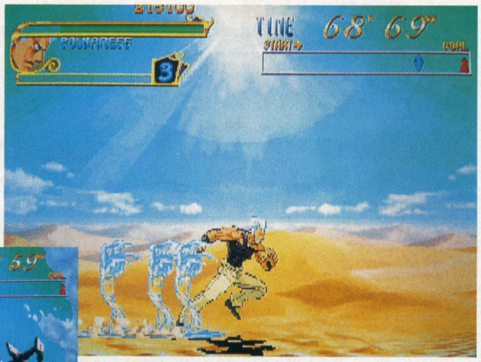
ンドゥール（スタンド：ゲブ神）

タロットカードの起源「エジプト9栄神」のひとつで，大地の神・ゲブ神を暗示する。

ンドゥールとの闘いは，はるか遠くにいるンドゥール本体を倒すため，ゲブ神の攻撃をかわしつつ進んでいく横スクロールのアクション・ゲーム。ゲブ神には攻撃判定だけでなく，食らい判定も存在するため，攻撃していれば倒すことができるが，ゲブ神をいくら倒しても，ンドゥール本体にダメージは与えられない。スピードを重視するなら，前方ダッシュと大ジャンプを駆使して，ゲブ神の攻撃を避けながら進んでもいい。



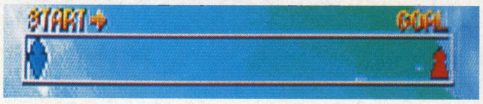
◀原作をホウフツとさせる1シーン



▲原作とちがい，ゲブ神は複数で襲ってくる。ちなみに，このステージでタイム・アタックをすると，かなりアツイ。ぜひ，試してみてね



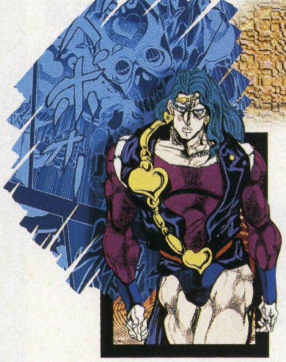
▶ンドゥール・ステージ。墜落したヘリコプターや倒れているスピードワゴン財団の男がいい味出している



◀これはお互いの距離を表わしている。赤く表示されているのがンドゥールだ

忠実無比なるディオの護衛！　すべてを喰らう亜空の瘴気!!

ヴァニラ・アイス（スタンド：クリーム）

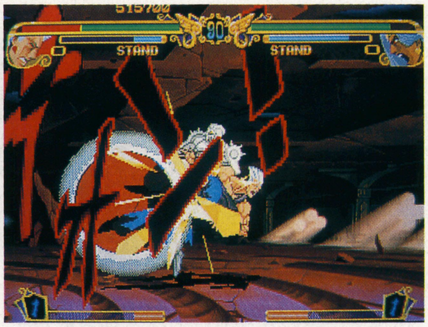


ディオに生き血を捧げるため，1度は命を落としたが，ディオの血液を受け，ゾンビとして復活。スタンドのクリームは，本体&スタンドをみずからの口で喰らい，亜空間となって移動する能力を持つ。

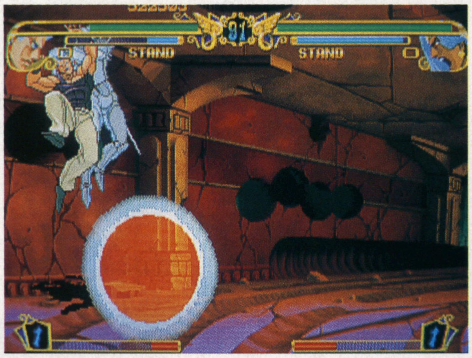
亜空間となっているあいだは食らい判定がなくなるので，いっさいの攻撃を受けつけないうえ，亜空間からの攻撃は，どんな手段をもってしても防御できない（＝ガード不能の攻撃判定が出現しつづける)。彼を倒すには，こちらの位置を確認しようとして姿を現す，一瞬のスキをついて攻撃するしかない。



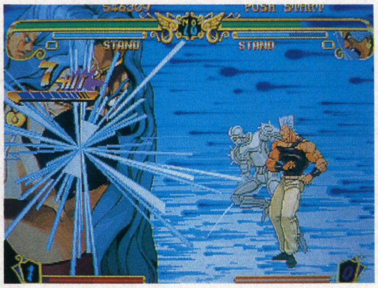
▶彼のスタンド・クリームにふれたものは，この世界の空間から完全に姿を消すことになる



▲この擬音こそ『ジョジョ』の魅力!!　ちなみに，亜空間攻撃は3発食らうと昇天してしまう。彼との闘いは，かなりツライ



▲背景にも注目。ディオの館の壁にいくつもの穴が開いているほか，床には，螺旋状にくり抜かれたような跡が残っている



◀スーパーコンボ発動。亜空間に姿を消し，うず巻を描くように移動するこの技は……

100年の宿命に決着を！　時をあやつる不動の魔人!!

ディオ・ブランドー（スタンド：世界（ザ・ワールド））



第1部の主人公・ジョナサンの宿敵。石仮面により得た驚異の破壊力に加え，エンヤ婆の助言でスタンド能力をも身につけた。圧倒的なパワーをもって，承太郎たちの前に立ちはだかる。

スタンドのザ・ワールドは，原作と同じく，接近パワー型。射程距離はやや短いが，打撃による直接攻撃が強力だ。また，「無駄無駄」のラッシュ，第3部では使用しなかった目から発射する体液など，原作ファンには涙モノの必殺技も使ってくる。スーパーコンボはもちろん，時間停止だ。

本体＋スタンドという，今回紹介しているCPUキャラのなかではもっともオーソドックスな戦闘スタイルのため，「プレイヤーが使えるのでは？」といった声も耳にするが果たして？　もし使えるのであれば，ジョセフやイギーをも圧倒する高性能キャラだろうと思われるが……。

DIOの世界



▲ワールドの時間停止能力を連続写真でお届けしよう



▲ディオのバストアップが挿入される。ここで時間は完全に停止



▼ローラー車を持って，落下してくる



▲ローラー車の上から，無駄無駄ラッシュ

そして……



時は動き出す……

【JOJOはみ出し情報局「隠し技コマンド」】 スタンド出現攻撃（全キャラクター共通）……スタンドを出していないときに⬇⬊➡＋Ⓢ　※攻撃しながらスタンドを出現させる／スタープラチナ・ザ・ワールド（承太郎）……➡，(中)，(弱)，➡，Ⓢ　※スーパーコンボゲージ満タン時のみ使用可能／おしおきの時間だ（花京院）……(弱)，(弱)，➡，(中)，(強)／前転（ジョセフ）……スタンド出現時に(攻)(攻)／影のばし（アレッシー）……スタンド出現時にⓈを押しつづける／キャッホー（デーボ）……後方ジャンプか後方ダッシュで画面端に近づいたときに⬆

協力:㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
●アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第47回

1985年・Part12『探求コアランド』

レバーも使って多彩な技を

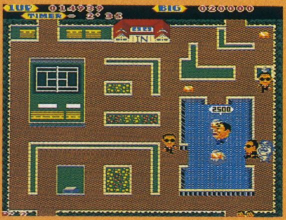
最近出まわりはじめた『コナミ80'sアーケードギャラリー』にも入っている『イー・アル・カン・フー』。主人公の出す技は，レバー方向と押すボタンで決まる。このシステムは，オールドゲーム・ファンなら周知のハズだ。その『イー・アル・カン・フー』発売から半年後の1985年の7月，『青春スキャンダル』が発売された。誰にでも素直に遊べるアクション・ゲームの傑作である。

『青春スキャンダル』には，インストカードに表記されていない特殊な攻撃方法がある。レバーを斜め上に入れながら，アタックボタンを押すというものだ。この操作により，アタック・ボタンを押して出す“パンチ”よりもリーチのある“上げり”をくり出せる。しかし，はたして横スクロールのアクション・ゲームでプレイヤーがこのような操作に気づくのだろうか。ジャンプ攻撃も，またしかりである（くわしくは次ページを参照)。

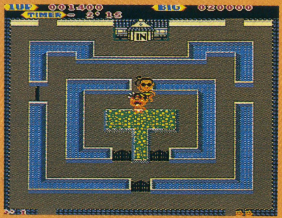
ごんべえのあいむそ～り～

■コアランド／セガ
■政界集金アクション





▶カナヅチそ～り～。池の上にある金塊はジャンプで

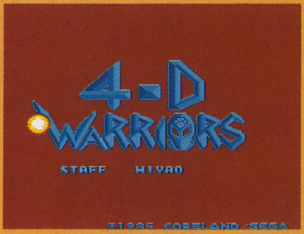


◀やられシーンのひとつ。そ～り～のマゾ疑惑が浮上

迷路上に落ちている金塊を集め，画面上部にある屋敷にすべて持ち帰れば面クリア。パンチで，迷路をふさぐ門を破壊したり，集金をじゃまする黒服を撃退する。黒服はジャンプで避けることもできる。

4-Dウォーリアーズ

■コアランド／セガ
■4Dシューティング





▶矢印が表示されたら画面上部からオーロラを越えろ

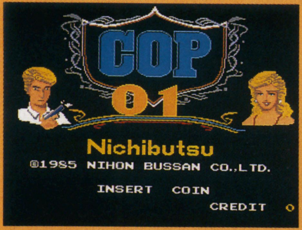


◀ここは「善悪の彼岸」。ブルーアイズを撃つのだ！

腕ビームと使用制限のあるレッグス・ウエポンを使って，四次元世界を守ることが目的。三つのエリアにいる各リーダーを全員倒すと，魔魂生物ゴーサムとの対決に。ゴーサムを倒せば1周クリア。

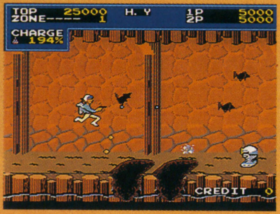
コップー01（ゼロワン）

■日本物産
■アクション





▶うしろからジワリジワリと迫りくる炎。絶体絶命！

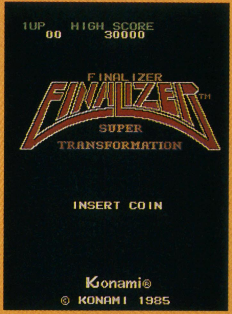


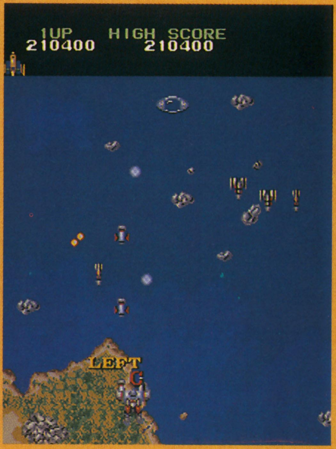
◀ジャンプには軌道がない。まるで液晶ゲームのよう

連れ去られた彼女を救出するため，銃を手にした主人公が各ゾーンを進む。敵を倒すたびに2%ずつ蓄積されるエネルギーが100%を超えると，ジェット噴射(任意)で空中を自由に移動することが可能。

ファイナライザー

■コナミ
■合体シューティング





地上から打ち上げられるカプセル内のパーツと合体することで，自機がロボットに変形。ロボット形態になると，ふたつあるボタンをそれぞれ右手用と左手用の武器として使いわけ，進んでいく。

えっ？ あれもコアランド!?

コアランドテクノロジー，通称コアランドの前身「豊栄産業（ホーエイ）」は，'77年発表のボリュームコントロール式ブロック崩し『バニッシュ』から，アーケード・ゲーム史に名を刻みはじめた。

'78年『スペースストレンジャー』（ほか2作のシリーズあり），『マリンウォーズ』，'79年『スーパーメテオ』，'80年『スペースバトル』ほか3作を発売し，'81年に入ってからは開発に専念。その境となる作品がご存知，ワーゲンの不思議な冒険『ジャンプバグ』だ。このあたりからが，コアランドとしての仕事である。

その後の作品を羅列していくと，'82年『王将（芹沢八段の詰将棋）』『ペンゴ』，'84年『ザ・闘牛』『スワット』，'85年『ただいま特訓中』『青春スキャンダル』『ごんべえのあいむそ～り～』『4-Dウォーリアーズ』，'86年『WEC ル・マン24』『ガルディア』『ラフレシア』『スーパークロスII』『のぼらんか』，'87年『ブラックパンサー』，'88年『サイバータンク』。以上でコアランドとしての歴史は終わる。'91年の『ウルトラマン』から，バンプレストの名で世に作品を送り出すことになったのだ。

バンプレストとなってからは，既存のキャラクターをゲームにしてばかりと思われがち。ところが，『アクウギャレット』や『隠忍』『銃弾嵐』（ちなみにこれはガンダーラと読む）といった，タイトルからして特異な雰囲気をかもし出す，オリジナル作品も発売している。

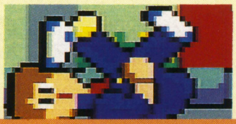
（1985年Part12終わり・Part13につづく）

参考資料：

キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1997』



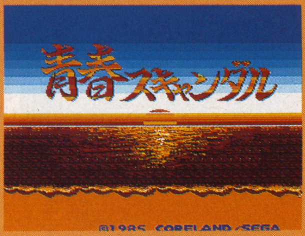
◀青春スキャンダルのインストカード。ライセンス証貼付位置に「下げり」のイラストが隠れていたとは





青春スキャンダル

■コアランド／セガ
■アクション





▶倒した敵は天使姿になって飛んでいく



◀夕日で感動するも，つぎの刺客がマリちゃんを狙う

たけし君が，悪者にさらわれたマリちゃんを取りもどすべく闘う。ザコ敵を蹴散らしつつ進み，その先の海岸でボスと対決，勝てばラウンド・クリアとなる。現代・過去・未来の3ラウンド構成。

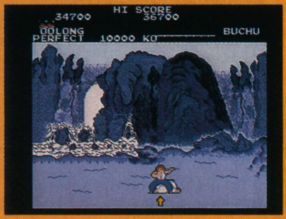
イー・アル・カン・フー

■コナミ
■功夫アクション





▶自分を含め12人のキャラが登場。女性もふたりいる



◀パーフェクトボーナス。謝々（シェイシェイ）

レバー方向とパンチorキックボタンの組み合わせで16種類の技を出すウーロンを操作し，王座杯に挑む。試合に時間制限はなく，1試合中に8回攻撃を当てれば勝利となり，つぎの相手と対戦できる。

▼試合開始前。ズラリと並ぶ強豪たちの名前は，BUCHUとBLUES以外，それぞれの使用する武器から命名されているようだ





▲レバーの入力方向をつねに表示。つぎにこのシステムを採用するのはバンプレスト（開発アルュメ）の『機動戦士ガンダム』

Arcade Game

今回紹介するタイトルでイチ押しなのが『ガントレットレジェンド』。パスワードでの継続プレイというアイデアは，新境地を切り開けるか？　一挙6作をリリースしたセガからは，『バーチャストライカー2』の新バージョンが登場。前作はワールドカップにあわせてのリリースで好評だったが，今回はいかに？

New Release Title

アーケード・ゲーム今月の新作

スリルドライブ

1/8
■コナミ
■レーシング





いかにも事故を起こさずに走れるかということに重点を置いたレースゲーム。用意されている車種は7種，コースは3種類から選べる。事故の演出がハデで，クラッシュ・シーンでは専用の画面になる。



事故発生!!
規模によって
損害賠償額が



▲事故を起こすとこんなシーンに切り替わる。被害の大きさにあわせて，さまざまな種類の画面が用意されているぞ。最大4人同時プレイが可能なので，表示される損害金額を競うのも楽しいかも
▶日本・ヨーロッパ・アメリカの公道でレースを行なう。ゴール後には6ジャンルによる評価が

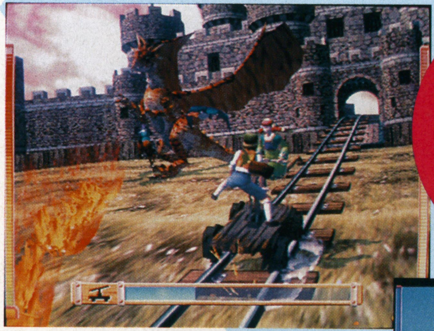
マジカル・トロッコ・アドベンチャー

12/15
■セガ
■アクション





実際にトロッコを漕いで，悪役一味と謎の石を奪い合う。足元のアクション・ペダルを踏むと，迫りくるトラップを回避可能。ふたりプレイ時には，お互いの相性度がゲーム終了後に表示される。



レバーと
ペダルで
トロッコ野郎



▲舞台となるのは，恐竜なども登場するファンタジックな世界。でも見とれているとアブナイぞ
▶悪役一味から謎の石を取り返せば追われる立場に，奪われていれば追いかける立場でゲームは進んでいく。その鬼ごっこの結果しだいで，つぎの展開（ステージ）が決定するのだ

バーチャストライカー2 VERSION'99

1月
■セガ
■サッカー



『バーチャストライカー2』の'99年バージョン。新システムとして，戦術切り替えに連動してフォーメーションが変化するようになった。選手の動きなども改良され，よりリアルな試合展開に。



▶今回は新たに，ジャマイカ，チリ，オーストリアの3か国が参戦



◀スタジアムもデザインを一新。選手出入口の追加など，さらにリアルなものに

L.A.マシンガンズ

12／中
■セガ
■ガン・シューティング





2025年のロサンゼルスを舞台に，襲いくる機械化兵を撃ち倒していくガン・シューティング。敵の動きやカメラワークはAIで制御されており，毎回ちがった展開が楽しめる。全5ステージ。

ガントレットレジェンド

12月 ■SNK／アタリ ■アクション





▶各面は，どこかに存在する出口にたどり着くことでクリアとなる



◀3Dになったことで，フィールドやトラップなども立体的なものになった

多人数協力プレイが楽しめる『ガントレット』が3Dで復活。ゲージを消費するターボアタックが新登場。パスワード機能があり，前回のつづきから再開ができる。4人までの同時プレイが可能。

協力プレイそれとも妨害プレイ？

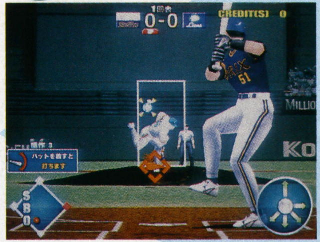




▲ポーションを消費することで，シールドを張ったり，遠距離攻撃が可能となるのだ
▶使用できるキャラクターは，攻撃力重視のウォリアー，平均的能力を持つバルキリー，移動速度が速いアーチャー，魔法の威力が絶大なウィザードの4人。敵を倒してレベルアップさせよう

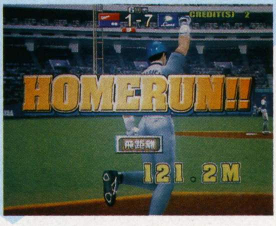
ダイナマイトベースボールNAOMI

12月 ■セガ ■野球 ■NAOMI





▶守備はオート。ピッチャーとバッターの駆け引きがメインとなっている



◀新基板「NAOMI」により，各選手のこまかな特徴もリアルに再現している

投球のパワー調整，カーソルの移動などがすべてアナログ仕様となっている野球ゲーム。プロ野球選手が実名で登場するほか，顔写真表示やアナウンスなど，臨場感を高める演出が盛りだくさん。

デイトナUSA2 パワーエディション

12月 ■セガ ■レーシング

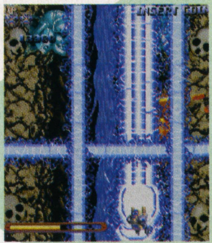




『デイトナUSA2』のニュー・バージョン。『1』の自車が追加されたほか，上級→中級→初級とつなげた全長14kmのロングコースの新設，エンディングでのリプレイ表示など，随所がパワーアップ。

戦神

11／26 ■ビスコ／アフェガ ■シューティング





▶操作は，8方向レバー＋2ボタンのオーソドックス・タイプ。機体は全4種類で，それぞれ特徴的なショットを持つ



◀ショットのタメ撃ちのほかに，スペシャル・アイテムを取ることで使用できる強力なスペシャル・ウェポンがある

アイテムでパワーアップしながら進んでいくタイプの縦スクロール・シューティング。ショットボタンを押しつづけてゲージをタメることで，スペシャルアタックが使える。ふたり同時プレイ可。

つりぼり大会

10／下 ■セガ ■フィッシング





魚がハリに掛かってから釣り上げるまでを題材にしたフィッシング・ゲーム。魚がひっぱる反動をやわらげながら，手元のリールを巻いていく。誰でもカンタンに楽しめる手軽さがウリ。

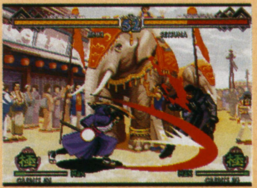
今月の人気ゲーム HOT10

またもや『KOF'98』が僅差でトップを死守。上位陣に動きはないが，SNK勢の新作2タイトルがランクインしてきている。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル
1	前1位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ	SNK	対戦格闘
2	前2位	ストリートファイターZERO3	カプコン	対戦格闘
3	前3位	バーチャストライカー2 VERSION'98	セガ	サッカー
4	前4位	ソウルキャリバー	ナムコ	対戦格闘
5	前5位	ビートマニア 3rd MIX	コナミ	アクション
6	初登場	幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華，散りゆく花	SNK	対戦格闘
7	初登場	ダンスダンスレボリューション	コナミ	アクション
8	前6位	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	3Dアクション
9	前7位	バーチャファイター3tb	セガ	対戦格闘
10	初登場	SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝	SNK	対戦格闘

Pick Up 6位

幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華，散りゆく花



▲稼働から数日間だけの集計だったにもかかわらず，この順位。来月からの動向が気になるところだ

特選！ドリームキャスト

編集部イチオシのドリームキャスト・ソフトを紹介するこのコーナー。今回はファン期待の3Dアクション『ソニックアドベンチャー』だ。ハイスピードな展開は一見の価値アリだぞ。（文／山田真也）

We are SONIC generation!!

爽快なスピード感がウリの『ソニック』シリーズ。その最新作『ソニックアドベンチャー』は，前作までの2Dから完全3Dに移行し，スピード感もさらに強化された，超音速冒険アクションなのだ。

今回は通常のアクションシーン以外に，“アドベンチャーフィールド”が採用された。このフィールドでは，3Dのマップ上を移動したり，人と会話するなど，さながらアクションRPGのような行動がとれる。さらに，隠されたアイテムやルートを探したりといった，いつもの『ソニック』とはまたちがう，謎解きの要素も盛りこまれているのだ。

そしてアクションステージでは，山を越え，海を渡り，空を飛ぶ破天荒なコースを，ソニックたちが駆けぬける。趣向を凝らしたギミックによる目まぐるしい展開が，キミを待ち受けているぞ。



◀これがアドベンチャーフィールド画面。ソニックが人間と会話するのだ

ソニックアドベンチャー

■セガ　■3Dアクション　■5,800円　■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎0120－258－254



テイルスたちも登場!!

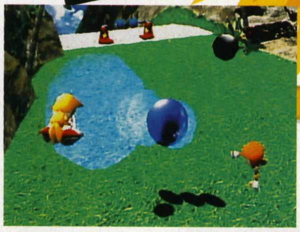
◀テイルスやナックルズなど，おなじみのキャラも登場。それぞれの視点でシナリオが進行するのだ





Dr.エッグマン＆カオス!!

◀またもや悪事をたくらむDr.エッグマン。奥にいるのは，カオスエメラルドの力で強くなる生命体・カオス





▲▶ジャンプ中にⒶボタンで，敵を追尾攻撃するソニックの新技“ホーミングアタック”

NEW ACTION!!



新たな冒険がはじまる……

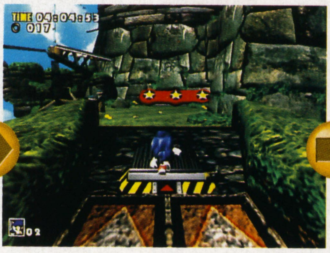
走る！跳ぶ!!　超音速のノンストップ・アクションに酔え!!!



▲たったかたったか走るソニック。でも，目の前で道が切れてる……!?

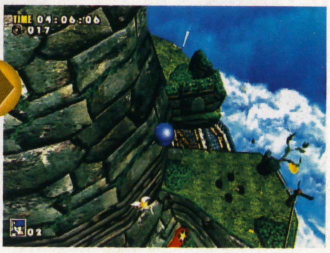
▼ぶわ～っと風に巻き上げられるソニック。どこへ行くんだろ？





▲やっと着地したソニック。と思いきや，今度はスプリングが……

▼ボヨ～ンと飛ばされるソニック。この間すべてノンストップなのだ



Game Music Encyclopedia

ゲーム・ミュージック・エンサイクロペディア

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●「4大レーベル・ゲーム・ミュージック・キャンペーン'99」開催

デジキューブ，セルピュータ，ZUNTATA，VORN（SPE・ビジュアルワークス）レーベルのCD購入者先着50,000名に，それぞれ「チョコボ・スタンプ」「『バイオハザード』限定缶バッジ」「ZUNTATAネーム入りボールペン」「やるドラ・ブックマーカー4点セットor『サンバギータ』＋『雪割りの花』体験盤」などがプレゼントされるキャンペーンが行なわれる。実施期間は1月21日～3月31日。また，購入店印の押されたレシートをハガキに貼り，住所・氏名・年齢・職業・電話番号・購入CDタイトルを記入して送ると抽選でもらえるプレゼントもある。くわしくはSME・インターメディア（☎03-3266-5772～3）へ。

インタビュー 物語性を重視した『レイクライシス』サウンド

タイトー『レイクライシス』のサントラCDが，1月21日にZUNTATAレコードから発売される。そこで今月は，作曲者であるTAMAYOさんに，お話をうかがってみた。

「このシリーズの作曲手順は毎回同じなんです。まず物語を組み立てて，それにそって曲を作るんですよ。今回は，企画側とかなり綿密な打ち合わせをして，女の子が主人公のストーリーを作りました。曲は，彼女の気持ちを全面に出した感じになっています。

『レイクライシス』のBGMは，ゲームがはじまってから最終ボスまでが，大きな1曲になってます。それが全部で4種類あって，最初に選ばれたステージによって，どの曲が流れるかが決まります。だからプレイヤーによって，聴ける曲が変わってくるんです。

音楽に限らずゲームの内容についても，実際にプレイすれば“なるほど”と思ってもらえますので，ぜひ遊んでみてください」

このインタビューの詳細は「コンピュータ・ミュージック・マガジン」2月情報号（1月9日発売）から2号連続で掲載される。また，サイン色紙のプレゼントが259ページにあるので要チェック。


▲「曲はストーリー重視」というTAMAYOさん

今月の新作

『ソニック』『チョコボ2』といった昨年末の話題作や，『エリー』，「やるドラ」シリーズなどの固定ファンを持つ作品が，ぞくぞくとCD化。数こそふだんより少なめだが，タイトル的には充実している。「クラッシュ万事休す98-99」は，12分でトータル18曲が展開する忙しい（？）1本。

CD GAME MUSIC

スーパーヒーロー作戦！／水木一郎&堀江美都子

1/1
■ファーストスマイル・エンタテインメント
■1,020円（税込）
■CDシングル FSDA-00005



なかの★陽作詞，渡辺宙明作曲の『スーパーヒーロー作戦』オープニング・テーマを，水木一郎&堀江美都子が熱唱。

ポケモン♪ベストコレクション

1/1
■メディアファクトリー
■3,000円
■CD TGCS-570



リスナーが選んだベストソング&ボーナス・トラックを収録したCDと，人気ポケモン・カード10枚＋αのセット。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華，散りゆく花 アレンジサウンドトラックス

1/7
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,940円（税込）
■CD PCCB-00353



11曲のサウンドを，フル・オーケストラ組曲「幕末浪漫第二幕」として堪能できる。氷上恭子のボーカル曲も収録。

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華，散りゆく花 ドラマCD

1/7
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,940円（税込）
■CD PCCB-00354



それぞれ響と雪を中心に展開する，ふたつの物語を収録。オマケドラマは響とあかりによる「高嶺　響ちゃん改造計画」。

ドラマCD メタルギアソリッド Vol.2

1/8
■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7924



エスタリア共和国にて事件に巻きこまれたキャンベル大佐のエピソード全6回を収録した，ドラマCDの完結編。

ショックトルーパーズ セカンドスカッド オリジナルサウンドトラックス

1/20
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■1,890円（税込）
■CD PCCB-00353



『ショックトルーパーズ』シリーズのオリジナル・サウンド集。相原隆行による，『セカンド』ラストボスのアレンジ曲も。

プリンセスメーカー　ポケット大作戦／GO！GO！プリンセス

1/20
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■2,940円（税込）
■CD PCCB-00332



シリーズでおなじみの梶原正裕が手がけたオリジナル・サウンドほか，各作品のテーマソングをフルサイズで収録。

悠久幻想曲キャラクターシリーズ Vol.7 あの日の君に／アレフ・コールソン

1/20
■ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
■1,050円（税込）
■CDシングル PCDB-00015



『悠久』キャラクター・シングルに男性バージョンが登場。テーマ曲をアレンジしたソングをはじめ，計4トラックを収録。

悠久幻想曲キャラクターシリーズ Vol.8 だから素直にスキと言えない…／アルベルト・コーレイン

1／20 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,050円（税込） ■CDシングル PCDB-00016



ソング＆カラオケ，テーマ曲，メッセージなどが収録されたシングル。男性シリーズ第2弾は置鮎龍太郎演じるアルベルト。

CLUB SEGA2 〜Best Grooves〜

1／20 ■マーベラスエンターテイメント ■2,940円（税込） ■CD MJCA-00040



英語ボーカル曲をメインとしたサウンドを，海外のリミキサーたちがクラブ・ミックス。アメリカ＆ヨーロッパ同時発売。

ソニックアドベンチャー オリジナルアルバム

1／20 ■マーベラスエンターテイメント ■3,200円（税込） ■CD MJCA-00034（2枚組）



ロックをメインに，ソニックの“カッコよさ”を前面に押し出したオリジナル・サウンドをCD2枚組で完全収録。

モグラッパー サウンドトラック

1／20 ■マーベラスエンターテイメント ■2,200円（税込） ■CD MJCA-00041



プレイヤー・ボイスあり＆なしの両バージョンで収録したオリジナル曲に，GRO SOUNDによるリミックス5曲を収録。

スカートのポケット／菊池志穂

1／20 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■1,020円（税込） ■CDシングル FSDA-00008



スローテンポの暖かなメロディ＆歌詞が特徴の，PS版『トゥルー・ラブストーリー2』主題歌ほか1曲を収録。

サウンドノベルエボリューション2 かまいたちの夜特別編 スペシャルアレンジパック

1／20 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円（税込） ■CD FSCA-10069



PS版『かまいたちの夜 特別編』のサウンドから選ばれた曲をアレンジ収録。ゲームの恐怖感，緊迫感を再現している。

スーパーヒーロー作戦 オリジナルサウンドトラック

1／20 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円（税込） ■CD FSCA-10068



テレビ番組で流れていたBGMのアレンジ盤としても楽しめるオリジナル・サウンド集。CD化にあたり新アレンジも。

エリーのアトリエ ヴォイスコレクション

1／20 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円（税込） ■CD FSCA-10072



キャラクターごとのナレーションや留守録メッセージなど，録り下ろしボイスを満載。初回分は声優のサインカードつき。

レイクライシス

1／21 ■ZUNTATAレコード ■2,550円（税込） ■CD ZTTL-0034



TAMAYOによる独特のサウンドが展開するオリジナル・サントラ。初回分には彼女のサイン入り手書きスコアを封入。

超鋼戦紀キカイオー ドラマアルバム

1／21 ■セルピュータ ■2,520円（税込） ■CD CPCA-1018



ラジオで放送されたドラマを，未放送エピソードを含む完全版で収録。ラジオ番組風の一発録りトークも収録。

ストリートファイターZERO3 ドラマアルバム

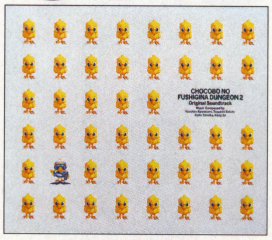
1／21 ■セルピュータ ■2,520円（税込） ■CD CPCA-1019



12月に放送されたラジオドラマをCD化。光田康典によるBGMや中平正彦描き下ろしのステッカーにも注目。

チョコボの不思議なダンジョン2 オリジナル・サウンドトラック

1／21 ■デジキューブ ■1,942円 ■CD SSCX-10026



伊藤賢治をはじめとした4人の作曲者によるオリジナル・サウンド全曲と，テレビCMでオンエアされた2曲を収録。

I.Qファイナル パーフェクトミュージックファイル

1／21
■SPE・ビジュアルワークス
■2,548円（税込）
■CD SVWC-7015



『I.Q』シリーズの楽曲を，作曲者である服部隆之のアレンジ&指揮によるフル・オーケストラで完全収録。

サンパギータ オリジナル・サウンドトラック

1／21
■SPE・ビジュアルワークス
■2,548円（税込）
■CD SVWC-7020



松前公高が手がけたオリジナル楽曲をメインに，全30曲を収録。初回特典はピクチャーCD&特製メモリーカード・シール。

雪割りの花 オリジナル・サウンドトラック

1／21
■SPE・ビジュアルワークス
■2,548円（税込）
■CD SVWC-7021



白井良明のギターを堪能できるゲーム・サウンド21曲のほか，エンディング・テーマとそのピアノ・バージョンを収録。

ダブルキャスト ザ・ドラマCD

1／21
■SPE・ビジュアルワークス
■2,548円（税込）
■CD SVWC-7016



ゲームの制作スタッフ&キャストによる「きくドラ」。主人公たちの心理を，原作よりこまかに描き出している。

季節を抱きしめて ザ・ドラマCD

1／21
■SPE・ビジュアルワークス
■2,548円（税込）
■CD SVWC-7017



麻由を主人公にした，ゲーム本編とは異なるオリジナル・ストーリーが楽しめる「きくドラ」シリーズの第2弾。

魔導物語 オリジナルサウンドトラック

1／21
■テイチク
■2,600円（税込）
■CD TECD-26427



サターン版『魔導物語』の全サウンドを，オリジナル音源で収録。メジャーでは，シリーズ初のサントラ盤となる。

ファーストKiss☆物語 イメージソングbook

1／21
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■3,000円（税込）
■CD APCM-5118



新たに書き起こされたイメージソングを，12人のヒロインたちが歌う。描き下ろしジャケット&ステッカー（初回）つき。

ブレイズ&ブレイド バスターズ オリジナルサウンドトラック

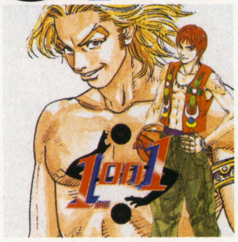
1／21
■バンダイ・ミュージックエンタテインメント
■2,500円（税込）
■CD APCG-4041



ポップス，ロック，オーケストラなど，前作とは雰囲気を異にした32曲のオリジナル・サウンドを収録。

1on1 オリジナルサウンドトラック

1／21
■徳間ジャパン
■2,854円（税込）
■CD TKCA-71544



ゲームのオリジナル曲に，3曲のアレンジと，3人の声優が歌う新ボーカルをプラス。初回のみB2イラスト・ポスターつき。

輝け!!スーパーヒーロー／堀江美都子&水木一郎

1／21
■日本コロムビア
■1,050円（税込）
■CDシングル CODC-1685



水木一郎&堀江美都子のデュエットで贈る『スーパーヒーロー作戦』テーマソング。カップリングは「星に願いを」。

瞬（とき）の色をかえて／奥土居美可

1／21
■エアーズ
■1,020円（税込）
■CDシングル AYDM-161



毎週水曜25：45より放映中のアニメ「火魅子伝」エンディング・テーマ。ラテン調のメロディ・ラインが印象的。

乙女想夢−OTOME SOUMU−／古式ゆかり

1/22
■コナミ／キングレコード
■3,059円（税込）
■CD KICA-7941



古式ゆかりのベスト・ボーカル集。既発曲の新バージョンや新ボーカルのほか，黒崎彩子作・編曲のインスト曲も。

ブラックマトリクス サウンドコレクション

1/22
■NECインターチャネル／キングレコード
■3,873円（税込）
■CD KICA-5019～20（2枚組）



ディスク1には新曲を含むリミックス・バージョン，ディスク2にはオリジナル楽曲の，全48曲を収録。ポストカードつき。

CDドラマコレクション スターオーシャン セカンドストーリー

1/27
■エニックス
■3,000円（税込）
■CD ENCA-1101



レナを中心に描かれるオリジナル・ドラマ。自分の出生をたしかめるため，レナはクロードとともに旅に出る。

前号追補タイトル

夏気球／大塚利恵

'98 10/31
■アンティノスレコード
■816円（税込）
■CDシングル ARDJ-5078



大塚利恵の作詞・作曲・ボーカルによる，テレビアニメ「ポポロクロイス物語」のオープニング・テーマほか1曲を収録。

がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り オリジナル・ゲーム・サントラ

1/22
■コナミ／キングレコード
■2,243円（税込）
■CD KICA-7943



N64に登場した同名ゲームのサウンドと，シングル・カットされたボーカル曲（ゲーム版）の計68曲を完全収録。

Julyの世界 音楽集 サウンドトラック&アレンジ

1/22
■NECインターチャネル／キングレコード
■3,873円（税込）
■CD KICA-5021～2（2枚組）



28曲のオリジナル・サウンドと，未発表・アレンジ・リミックスなどの13曲を，ディスク2枚組で堪能できる。

エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2 オリジナル・ゲームサウンドトラック

1/30
■ソニーレコード
■3,059円（税込）
■CD SRCL-4457～8（2枚組）



暖かく，かつ前作以上に多彩なサウンドと，エリー役の長沢美樹が歌う挿入歌&エンディング・テーマを収録。

前号追補タイトル

首都高バトル オリジナルサウンドトラック

'98 11/27
■AMJ
■3,059円（税込）
■CD ABCA-4



『首都高バトル』シリーズより13曲を選んだベスト盤。フュージョン，ロックといった"レーシング"サウンドが展開する。

SMILE AGAIN／ダブル・インパクト

1/22
■コナミ／キングレコード
■1,020円（税込）
■CDシングル KIDA-7651



N64版『ゴエモン』最新作の主題歌と挿入歌を収録。影山ヒロノブ，水木一郎によるボーカルがフルサイズで楽しめる。

ドラマCD エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～②

1/23
■ムービック
■2,800円
■CD MACM-1025



ラジオドラマ2話分と，2編の番外編（新録），長沢美樹&大沢つむぎが歌うラジオ番組エンディング・テーマを収録。

ビートマニア Press MIX

1/中
■コナミ／ソフトバンク
■1,800円
■CD NM-045



『ビートマニア』シリーズのCDつきムック。CDには，インタビュー・ページに登場したアーティストの参加曲を収録。

前号追補タイトル

ドラマCD きゃんきゃんバニーエクストラ スペシャルBOX

'98 12/5
■コンパス
■9,400円
■CD MGCA-5005（4枚組）

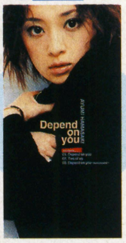


過去に発売されたドラマCDシリーズが，特製ボックス入りで再登場。本編，おまけを合わせた全4巻が一度に楽しめる。

前号追補タイトル

Depend on you／浜崎あゆみ

'98 12/9
■avex
■1,020円（税込）
■CDシングル AVDD-20278



PSソフト『サウザンドアームズ』の主題歌とエンディング・テーマを収録。作詞は，ボーカルの浜崎あゆみによるもの。

前号追補タイトル

グレイトヒッツ サウンドトラック

'98 12/12
■ソニーレコード
■2,141円（税込）
■CD SRCL-4438



エニックスが発売したビデオクリップ制作RPG『グレイトヒッツ』のBGMのなかから6曲を選び，リアレンジして収録。

前号追補タイトル

クラッシュ万事休す98-99／すかすかじゃぷす

'98 12/12
■キューン・ソニーレコード
■1,020円（税込）
■CDシングル KSD2-1211



『クラッシュ3』のテーマソングや，13曲もの楽曲で構成されたメドレー，4曲のゲーム挿入歌などを全12分で収録。

前号追補タイトル

ソニックアドベンチャーリミックス

'98 12/16
■東芝EMI
■2,548円（税込）
■CD TOCP-65024



クリス・ヴレナをはじめとした『ソニック』ファンの海外アーティストによるリミックス集。CM使用曲も入っている。

前号追補タイトル

DJ CD 皆口裕子の Dear My Friends ～しゃべってもらっちゃいました

'98 12/19
■ムービック
■2,600円
■CD MACM-1020



皆口裕子がナビゲータのDJ・CD第2弾。特別ゲストとして多部田俊雄も出演。『フレンズ』への思い入れを語る。

前号追補タイトル

OVA「卒業M」Song Collection

'98 12/19
■日本コロムビア
■2,415円（税込）
■CD COCX-30225



5人の主人公が歌う各自のイメージ・ソングと，シングル版とは異なるバージョンのOVAテーマソングを収録。全7曲。

前号追補タイトル

星を空に…（Moonlight Version）／吉田由香里

'98 12/19
■ビクターエンタテインメント
■1,020円（税込）
■CDシングル VIDL-30383



スーファミ版でも使用された『テイルズオブファンタジア』のエンディング・テーマを新バージョンで収録。

前号追補タイトル

玉繭物語 オリジナルサウンドトラック

'98 12/23
■AMJ
■3,059円（税込）
■CD ABCA-5



ゲームで使用されたサウンドを，作曲者の松前公高自身によるリアレンジ・バージョンにて収録。全35曲。

前号追補タイトル

銀河お嬢様電波ユナラジオ vol.③ ～ユナとユーリィとリア編

'98 12/23
■キングレコード（スターチャイルド）
■2,625円（税込）
■CD KICA-442



文化放送にてオンエアされたミニドラマや，これまでの『ユナ』を振り返る「ユナ大全集」などのトーク・コーナーを収録。

前号追補タイトル

アドヴァンストV.G.2

'98 12/23
■ケイエスエス
■3,059円（税込）
■CD KLCA-2010



新録のキャラクター・イメージ・ソングと，ゲーム中でのテーマ曲を収録。カラオケを含む合計17トラック。

前号追補タイトル

ラブ・ワンズホーム －恋愛候補生・ボーカルコレクション－

'98 12/23
■ケイエスエス
■3,059円（税込）
■CD KLCA-2008



ヒロインを演じる声優たちによるボーカル集。「Dream it」のアルバム・バージョンをはじめとした10曲を収録。

前号追補タイトル

初恋物語＆続・初恋物語 オリジナルサウンドトラック＆ボイスアルバム

'98 12/23
■エイジップミュージック
■3,059円（税込）
■CD AZCA-10008



サターン版『初恋物語』シリーズからの31曲を収録。人気キャラのボイスやPCエンジン版のテーマソングも収めている。

前号追補タイトル

CDドラマコレクション アークザラッドII～炎のエルク～

'98 12/23
■エニックス
■3,000円（税込）
■CD ENCA-1001



コミック版「アークザラッドII」の第1巻をもとにしたドラマCD。描き下ろしイラストを収録したブックレットつき。

前号追補タイトル

DJ☆CD 帰ってきたセンチメンタルナイト①

'98 12/26
■ムービック
■3,500円
■CD MACM-1033（2枚組）



ラジオ番組のトーク・コーナーをよりぬき収録。声優3人ずつで構成された"組"ごとに，にぎやかトークが展開する。

前号追補タイトル

DJ☆CD 帰ってきたセンチメンタルナイト②

'98 12/26
■ムービック
■3,500円
■CD MACM-1034（2枚組）



「C組編①」「D組編②」が収録された，2枚組の『センチ』トークCD第2弾。ラジオ未放送の新録パートも楽しめる。

ビデオ & LD

GAME VIDEO & LD

エルフ版下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…forever」

1／22
■ピンクパイナップル
■4,700円
■ビデオCD KSNA-53419



ビデオCD版最終巻は，一般向け版を収録。トオルへの想いと，みこへの罪悪感の狭間で苦しむ瑞穂だったが……。

アニメがんばれゴエモン Vol.11「狙われたリニアモーターカーの巻」

1／25
■TDKコア
■2,800円
■VHS TDVG-011



テレビアニメ第21話「ブッとび暴走特急でイ！」と，最終エピソード「でっかい宇宙が大変でイ！」の前編を収録。

アニメがんばれゴエモン Vol.12「出現！マクアムーゲの巻」

1／25
■TDKコア
■2,800円
■VHS TDVG-012



ゴエモンたちとマクアムーゲの決戦ほか，ビデオ発売記念映像を収録。全巻購入者へのヨーヨー・プレゼントもあり。

第19回

輝け！日本ゲーム・ミュージック大賞

1998年下半期
GMアルバム総カタログ

協力：アンティノスレコード／エアーズ／エイジップミュージック／avex／AMJ／SPE・ビジュアルワークス／エニックス／NECインターチャネル／キティエンタープライズ／キューン・ソニーレコード／キングレコード／ケイエスエス／コーエー／コナミ／コンパス／セルピュータ／ソニー・ミュージックエンタテインメント／ZUNTATAレコード／ゼスト／テイチク／テクノソフト／データウエスト／データム・ポリスター／デジキューブ／東芝EMI／徳間ジャパン／ドリームジャパン／日本クラウン／日本コロムビア／ハニーホルモン／バンダイ・ミュージックエンタテインメント／パイオニアLDC／ビクターエンタテインメント／ファーストスマイル・エンタテインメント／フォーライフレコード／フロム・ソフトウェア／ポニーキャニオン／ポリグラム／マーベラスエンターテイメント／マリン・エンタテインメント／ムービック／メディアファクトリー／メディアリング／ワーナーミュージック・ジャパン／ワンダーエンターテイメント／ワンダースピリッツ（50音順）

9年にわたりづづいてきた日本GM大賞は
今回をもちまして最終回を迎えます。
ノミネート作品は333タイトル。メーカーごとの現在の傾向が，顕著に現れたものとなりました。
みなさんからの投票と，CDのセールス・データをもとに，栄えある最後の大賞を決定します。
下記の応募規定にしたがって，ぜひあなたもご投票ください。

日本ゲーム・ミュージック大賞歴代受賞作

第1回	大賞	ザ・スキーム／古代祐三
	2位	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.1「ワルキューレの伝説」
	3位	ミュージック・フロム・イースⅢ
第2回	大賞	交響組曲ドラゴンクエストⅣ／すぎやまこういち
	2位	スーパー忍＆ワークス／古代祐三
	3位	イースⅢ　J.D.K.SPECIAL
第3回	大賞	パロディウスだ！～神話からお笑いへ
	2位	ファルコム・スペシャルBOX'91
	3位	アフターバーナー／S.S.T.BAND
第4回	大賞	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.4「ドラゴンセイバー」
	2位	アクトレイザー／古代祐三
	3位	ファイナルファンタジーⅣ　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
第5回	大賞	ファイナルファンタジーⅣ　ミニマムアルバム
	2位	ストリートファイターⅡ　イメージアルバム／アルフ ライラ
	3位	ファルコム・スペシャルBOX'92
	(特別大賞	ファイナルファンタジーⅣ　オリジナル・サウンド・ヴァージョン)
第6回	大賞	ロマンシング サ・ガ　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	2位	ゼクセクス／コナミ矩形波倶楽部
	3位	アウトラン／S.S.T.
第7回	大賞	交響組曲「ドラゴンクエストⅤ～天空の花嫁」／すぎやまこういち
	2位	ファイナルファンタジーⅤ　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	3位	ストリートファイターⅡ～春麗飛翔伝説
第8回	大賞	餓狼伝説2／新世界楽曲雑技団
	2位	超兄貴～兄貴のすべて／葉山宏治
	3位	ベアナックルⅡ／古代祐三
第9回	大賞	サムライスピリッツ／新世界楽曲雑技団
	2位	餓狼伝説スペシャル／新世界楽曲雑技団
	3位	聖剣伝説2　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
第10回	大賞	ファイナルファンタジーⅥ　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	2位	ばよえ～ん!!～ザ・メガトラックス・オブ・ぷよぷよCD
	3位	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.11「リッジレーサー」
第11回	大賞	極上パロディウス
	2位	真サムライスピリッツ／新世界楽曲雑技団
	3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94／新世界楽曲雑技団
第12回	大賞	クロノ・トリガー　オリジナル・サウンド・ヴァージョン
	2位	ツインビーヤッホー！　オリジナル・ゲーム・サントラ
	3位	ヴァンパイア ハンター　アーケードゲームトラック
第13回	大賞	すぎやまこういち　交響組曲「ドラゴンクエストⅥ～幻の大地」
	2位	ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.24「レイブレーサー」
	3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／新世界楽曲雑技団
第14回	大賞	ミュージック・フロム・英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫
	2位	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON　オフィシャル・サウンド・データ
	3位	ミュージック・フロム・イースⅡ リニューアル
第15回	大賞	サクラ大戦　帝撃歌謡全集
	2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96／新世界楽曲雑技団
	3位	セガサターン「NiGHTS」オリジナル・サウンドトラック
第16回	大賞	ファイナルファンタジーⅦ　オリジナル・サウンド・トラック
	2位	サクラ大戦サウンド・トラック「蒸気蓄音館」
	3位	MIDI piano　ソーサリアンフォーエバー
第17回	大賞	ファイナルファンタジーⅦ　リユニオン・トラックス
	2位	ゲームボーイ「ポケモン」のサウンドがまるごと入って，遊べるCD
	3位	攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラックMEGA TECH BODY.
第18回	大賞	サクラ大戦2　歌謡全集
	2位	ビートマニア2nd MIX complete
	3位	スーパーロボット大戦F完結編　ヴォーカル&アレンジコレクションGOLD

日本ゲーム・ミュージック大賞

投稿規定

投票は本誌の「愛読者カード」（154ページのあとにあるハガキ）にかぎります。それ以外での投票はすべて無効とさせていただきますので，ご注意ください。

投票してくださるかたは，愛読者カードの「日本ゲーム・ミュージック大賞投票コーナー」の欄に，GM部門，企画部門，シングル部門のそれぞれで，自分が1票を投じたい作品の番号，タイトル，発売会社名を記入して送ってください。

※GM部門……GMのオリジナル音源バージョン，またはアレンジ・バージョンの収録をメインとしたアルバム。部門欄に「GM部門」と表記しています。

※企画部門……ドラマCDや，イメージ・アルバムなどのように，ゲームに関連したアルバムではあるが，純粋なGMの収録以外を目的としているアルバム。部門欄に「企画部門」と表記しています。

※シングル部門……ゲームの主題歌などを収録したシングルCD。部門欄に「シングル部門」と表記しています。

※対象外……アニメのサントラやラジオドラマの主題歌，GMをわずかに含んだ声優のアルバム，非売品を主とした入手法が限定されるもの（＝インディーズ）などは，部門欄に「対象外」と表記しています。これらのアルバムは選考対象外となりますので，投票しないようにご注意ください。

締め切りは2月7日必着，発表は4月号で行ないます。

第19回ゲーム・ミュージック大賞　ノミネート作品一覧

ゲーム・ミュージックCD総カタログ '98年下半期

'98年7月1日から'98年12月31日までのあいだに発売された，すべてのGM関連アルバム&シングルを紹介します。なお，価格でとくに表記のないものは，税抜き価格です。

No.	タイトル	メディア・品番	価格	発売日	題材ゲーム（発売元）	収録内容	部門
☆アンティノスレコード							
1	夏気球／大塚利恵	CDシングル ARDJ-5078	816円（税込）	98.10.31	ポポロクロイス物語（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	アニメOP	対象外
☆エアーズ							
2	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメアドラマ&ミュージックコレクション	CD AYCM-613	2,500円（税込）	98. 7.21	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア（ジャレコ）	オリジナル＋アレンジ＋ドラマ	GM部門
3	火星物語　オリジナルサウンドトラック	CD AYCM-623	2,854円（税込）	98.10.21	火星物語（アスキー）	オリジナル+ボイス+TS	GM部門
4	火星物語　キャラクター・アルバム	CD AYCM-628	2,039円（税込）	98.11.21	火星物語（アスキー）	ボーカル	企画部門
☆エイジップミュージック							
5	ココロノトビラ／川崎洋子	CDシングル AZDS-10001	1,020円（税込）	98. 9.23	スペクトラルフォース2（アイディア・ファクトリー）	TS	シングル部門
6	雷弩機兵（ライドギア）ガイブレイブのテーマ	CD AZCA-10001	1,020円（税込）	98.10.23	雷弩機兵ガイブレイブ2（アクセラ）	OP+ED	GM部門
7	スペクトラルフォース２　オリジナルドラマ	CD AZCA-10002	3,059円（税込）	98.10.23	スペクトラルフォース2（アイディア・ファクトリー）	TS+ドラマ	企画部門
8	スペクトラルフォース2　オリジナルサウンドトラック	CD AZCA-10003	3,059円（税込）	98.10.23	スペクトラルフォース2（アイディア・ファクトリー）	オリジナル+TS+アレンジ	GM部門
9	星の丘学園物語 学園祭　ラジオドラマ VOL.1	CD AZCA-10004	3,059円（税込）	98.10.23	星の丘学園物語 学園祭（メディアワークス）	ドラマ+OP	企画部門
10	星の丘学園物語 学園祭　ラジオドラマ VOL.2	CD AZCA-10005	3,059円（税込）	98.11.27	星の丘学園物語 学園祭（メディアワークス）	ドラマ+ボーカル+トーク	企画部門
11	星の丘学園物語 学園祭 オリジナルサウンドトラック&ボイスコレクション	CD AZCA-10006	3,059円（税込）	98.11.27	星の丘学園物語 学園祭（メディアワークス）	オリジナル+ボーカル+ボイス	GM部門
12	星の丘学園物語 学園祭　スペシャルボーカルアルバム	CD AZCS-10004	3,059円（税込）	98.11.27	星の丘学園物語 学園祭（メディアワークス）	イメージソング	企画部門
13	"マリア"オリジナルサウンドトラック&モア／黒木千波留	CD AZCA-10007	2,854円（税込）	98.12.23	マリア～君たちが生まれた理由（わけ）（アクセラ）	アレンジ	GM部門
14	初恋物語／続・初恋物語 オリジナルサウンドトラック&ボイスコレクション	CD AZCA-10008	3,059円（税込）	98.12.23	初恋物語，続・初恋物語～修学旅行（徳間書店インターメディア）	オリジナル＋TS＋ボイス	GM部門
☆avex							
15	素肌の季節／MISSION	CDシングル AVDD-20261	1,020円（税込）	98. 7.23	プロ野球グレイテストナイン'98サマーアクション（セガ）	CMソング	対象外
16	Depend on you／浜崎あゆみ	CDシングル AVDD-20278	1,020円（税込）	98.12. 9	サウザンドアームズ（アトラス）	TS+ED	シングル部門
☆AMJ							
17	オリジナルラジオドラマ エフィカス～この想いを君に… vol.1	CD ABCA-1	3,000円（税込）	98. 9.23	エフィカス～この想いを君に…（元気）	ドラマ+ボーカル	企画部門
18	かっとびチューン　オリジナルサウンドトラック	CD ABCA-2	3,000円（税込）	98. 9.23	かっとびチューン（元気）	オリジナル	GM部門
19	ファイト!!ファイト!!ファイト!!～おしえて監督～／サウスポー	CDシングル ABDA-1	1,020円（税込）	98. 9.23	ドキドキプリティリーグ～熱血乙女青春記（エクシングエンタテイメント）	CMソング	対象外
20	オリジナルラジオドラマ エフィカス～この想いを君に… vol.2	CD ABCA-3	3,000円（税込）	98.10.23	エフィカス～この想いを君に…（元気）	ドラマ+ボーカル	企画部門
21	首都高バトル　オリジナル・サウンドトラック	CD ABCA-4	3,059円（税込）	98.11.27	首都高バトル（元気）	オリジナル	GM部門
22	玉繭物語　オリジナル・サウンドトラック	CD ABCA-5	3,059円（税込）	98.12.23	玉繭物語（元気）	オリジナル+アレンジ	GM部門
☆SPE・ビジュアルワークス							
23	door／小畑由香里	CDシングル SVWD-9002	816円（税込）	98. 7.18	ダブルキャスト（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	ED	シングル部門
24	季節を抱きしめて	CDシングル SVWD-9006	816円（税込）	98. 8.21	季節を抱きしめて（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	ED	シングル部門
25	Hold On／マリーン	CDシングル SVWD-9007	816円（税込）	98.10.21	サンパギータ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	ED	シングル部門
26	ダブルキャスト　オリジナル・サウンドトラック	CD SVWC-7006	2,548円（税込）	98.11.21	ダブルキャスト（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	オリジナル+アレンジ+ED	GM部門
27	季節を抱きしめて　オリジナル・サウンドトラック	CD SVWC-7007	2,548円（税込）	98.11.21	季節を抱きしめて（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	オリジナル+アレンジ+ED	GM部門
28	レガイア伝説　オリジナル・サウンドトラック	CD SVWC-7008	2,345円（税込）	98.11.21	レガイア伝説（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	オリジナル	GM部門
29	風の魔法／大藤　史	CDシングル SVWD-9009	816円（税込）	98.11.21	ポポロクロイス物語（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	アニメED	対象外
30	GHOST DANCE／Yu-Kalie	CDシングル SVWD-9008	816円（税込）	98.12. 2	雪割りの花（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	ED	シングル部門
31	ポポローグ　オリジナル・サウンドトラック	CD SVWC-7009	2,345円（税込）	98.12. 2	ポポローグ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	オリジナル+TS	GM部門
☆エニックス							
32	CDドラマ・コレクション　アークザラッドII～炎のエルク～	CD ENCA-1001	3,000円（税込）	98.12.23	アークザラッドII（ソニー・コンピュータエンタテインメント）	ドラマ	企画部門
☆NECインターチャネル							
33	センチメンタルで行こう！／The PERMANENTS	CD NECL-11001	1,100円（税込）	98. 8. 1	センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）	ボーカル	企画部門
☆NECインターチャネル／キングレコード							
34	フレンズ～青春の輝き　ヴォーカルコレクション	CD KICA-5015	3,059円（税込）	98. 9.23	フレンズ～青春の輝き（NECインターチャネル）	ボーカル	企画部門
35	MELODY～あなたしか見えない～／t.a.p.	CD KICA-5016	1,836円（税込）	98.11. 6	アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち（メサイヤ）	ED	GM部門

※OP……オープニング曲／ED……エンディング曲／TS……テーマソング

☆キティエンタープライズ							
36	ローリング・ジェット・サンダー／ザ・ハイロウズ	CD KTCR-1622／EP KTKR-9054	1,260円(税込)	98.12.16	ストリートファイターZERO3(カプコン)	CMソング	対象外
☆キューン・ソニーレコード							
37	クラッシュ万事休す98-99／すかすかじっぷす	CDシングル KSD2-1211	1,020円(税込)	98.12.12	クラッシュバンディクー3(ソニー・コンピュータエンタテインメント)	TS	シングル部門
☆キングレコード							
38	CDドラマ　EVEバーストエラー エルディア秘録編	CD KICA-1218	3,059円(税込)	98.10.23	EVE バーストエラー(シーズウェア)	ドラマ+ボーカル	企画部門
39	EVEバーストエラー　オリジナル・サウンドトラック	CD KICA-1219	3,059円(税込)	98.11.27	EVE バーストエラー(イマディオ)	ドラマサントラ+ボーカル	対象外
40	ファインドラブ2～ラプソディ　Song Calling	CD KICA-7402	3,059円(税込)	98.11.27	ファインドラブ2～ラプソディ(ダイキ)	ボーカル+トーク	GM部門
41	CDドラマ　EVE ザ・ロストワン	CD KICA-1222	3,059円(税込)	98.12.23	EVE ザ・ロストワン(シーズウェア)	ドラマ+ボーカル	企画部門
42	デザイア　オリジナルサウンドトラック	CD KICA-1223	3,059円(税込)	98.12.23	デザイア(シーズウェア)	オリジナル+ボーカル	GM部門
43	WHITE ALBUM	CDシングル KIDA-5501	1,020円(税込)	98.12.23	ホワイトアルバム(リーフ)	ボーカル	シングル部門
☆キングレコード(スターチャイルド)							
44	raging waves／I&Myself／林原めぐみ	CDシングル KIDA-163	1,020円(税込)	98. 7. 3	スレイヤーズろいやる2(角川書店／ESP)	アーティスト(TS)	対象外
45	銀河お嬢様電波ユナラジオ vol.① ユナとユーリィ編	CD KICA-409	3,150円(税込)	98. 7.24	『銀河お嬢様伝説ユナ』シリーズ(ハドソン)	ドラマ+ボーカル	企画部門
46	銀河お嬢様伝説ユナ　みゅーじっくうぇいぶ3	CD KICA-411	2,854円(税込)	98. 8.21	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル(ハドソン)	オリジナル+TS	GM部門
47	銀河お嬢様電波ユナラジオ vol.②～ユナとリア編	CD KICA-412	3,150円(税込)	98. 9.23	『銀河お嬢様伝説ユナ』シリーズ(ハドソン)	ドラマ+ボーカル	企画部門
48	Do-can／奥井雅美	CD KICS-695	3,059円(税込)	98. 9.23	封神領域エルツヴァーユ(ユークス)	アーティスト(TS)	対象外
49	銀河お嬢様電波ユナラジオ vol.③～ユナとユーリィとリア編	CD KICA-442	2,625円(税込)	98.12.23	『銀河お嬢様伝説ユナ』シリーズ(ハドソン)	ドラマ+ボーカル	企画部門
☆ケイエスエス							
50	スターライトスクランブル恋愛候補生　ラジオ・スクランブル Vol.1	CD KLCA-2001	3,059円(税込)	98. 9.23	スターライトスクランブル恋愛候補生(ケイエスエス)	ドラマ+ボーカル	企画部門
51	Dream it―あなたにめぐり会いたい―／川澄綾子	CDシングル KLDA-1001	1,050円(税込)	98. 9.23	スターライトスクランブル恋愛候補生(ケイエスエス)	OVA・OP&ED	対象外
52	Week／こおろぎさとみ&ショッカーO野	CDシングル KLDA-1002	1,050円(税込)	98. 9.23	同級生(エルフ)	ラジオ番組ED	対象外
53	アイドルプロジェクト New Dream	CD KLCA-2003	2,854円(税込)	98.10.28	『アイドルプロジェクト』シリーズ(ケイエスエス)	ボーカル	企画部門
54	スターライトスクランブル恋愛候補生　ラジオ・スクランブル Vol.2	CD KLCA-2004	3,059円(税込)	98.11.26	スターライトスクランブル恋愛候補生(ケイエスエス)	ドラマ+ボーカル	企画部門
55	アイドルプロジェクト Remix Dance^3	CD KLCA-2006	2,854円(税込)	98.11.26	『アイドルプロジェクト』シリーズ(ケイエスエス)	アレンジ(ボーカル)	GM部門
56	ラブ・ワンズホーム～恋愛候補生・ボーカルコレクション～	CD KLCA-2008	3,059円(税込)	98.12.23	スターライトスクランブル恋愛候補生(ケイエスエス)	ボーカル	企画部門
57	アドヴァンストV.G. 2	CD KLCA-2010	3,059円(税込)	98.12.23	アドヴァンストV.G.2(TGL)	オリジナル+ボーカル	企画部門
☆コーエー							
58	アンジェリーク外伝2～緋の輪郭(シルエット)～ Vol.4	CD KECH-1130	3,000円(税込)	98. 7. 1	『アンジェリーク』シリーズ(コーエー)	ドラマ	企画部門
59	女神異聞録ペルソナ Vol.2	CD KECH-1131	3,000円(税込)	98. 7. 1	女神異聞録～ペルソナ(アトラス)	ドラマ	企画部門
60	アンジェリーク～LOVE COLLECTION～	CD KECH-1132	2,000円(税込)	98. 8. 1	『アンジェリーク』シリーズ(コーエー)	ボーカル+ボイス	企画部門
61	アンジェリーク デュエット～飛空都市物語(ストーリー)～	CD KECH-1133	3,000円(税込)	98. 9. 2	アンジェリーク デュエット(コーエー)	ドラマ+ボーカル	企画部門
62	アンジェリーク外伝2～緋の輪郭(シルエット)～音楽集　ソリテア幻想	CD KECH-1134	2,500円(税込)	98. 9. 2	『アンジェリーク』シリーズ(コーエー)	ドラマCDサントラ	対象外
63	アンジェリーク～White Dream～	CD KECH-1135～6(2枚組)	5,200円(税込)	98.12. 2	アンジェリークSpecial2(コーエー)	ボーカル+ドラマ	企画部門
☆コナミ／NTT出版							
64	ビートマニア　公式ガイド	CD NK-113	1,500円	98.10.21	ビートマニア［PS版］(コナミ)	オリジナル	GM部門
☆コナミ／キングレコード							
65	矩形波倶楽部 pro-fusion～ときめきメモリアル～	CD KICA-7873	3,059円(税込)	98. 7. 3	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アレンジ+ボーカル	GM部門
66	ドラマCD　ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.1	CD KICA-7875	2,854円(税込)	98. 7. 3	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング(コナミ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
67	masshy@love.net／川口雅代	CD KICA-7880	3,059円(税込)	98. 7. 3	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アーティスト(イメージソングほか)	対象外
68	ドラマCD　みつめてナイト 第1巻　入国～ENTRANCE～	CD KICA-7881	2,854円(税込)	98. 7.24	みつめてナイト(コナミ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
69	ときめきのオルゴール／春色の風の中で／金月真美	CDシングル KIDA-7645	1,020円(税込)	98. 7.24	ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ♥(コナミ)	OP+ED	シングル部門
70	ドラマCD　ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.2	CD KICA-7876	2,854円(税込)	98. 8. 7	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩のラブソング(コナミ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
71	ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ♥　オリジナル・ゲーム・サントラ	CD KICA-7884～5(2枚組)	3,873円(税込)	98. 8. 7	ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ♥(コナミ)	オリジナル+OP+ED+ボーカル	GM部門
72	Believe／桑島法子	CDシングル KIDA-7644	1,020円(税込)	98. 8. 7	DANCING BLADE かってに桃天使！(コナミ)	OP+ED	シングル部門
73	ドラマCD　みつめてナイト 第2巻　真実～TRUTH～	CD KICA-7882	2,854円(税込)	98. 8.21	みつめてナイト(コナミ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
74	遊★戯★王～モンスターカプセルブリード&バトル オリジナル・ゲーム・サントラ	CD KICA-7887	2,243円(税込)	98. 8.21	遊戯王～モンスターカプセルブリード&バトル(コナミ)	オリジナル	GM部門
75	SNATCHER››POLICENAUTS　小島秀夫監督作品 音楽集 黒盤	CD KICA-7888	2,854円(税込)	98. 8.21	スナッチャー，ポリスノーツ(コナミ)	オリジナル+アレンジ	GM部門
76	涙のエール／虹野沙希	CDシングル KIDA-7646	1,020円(税込)	98. 8.21	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アーティスト	シングル部門
77	ドラマCD　ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.3	CD KICA-7877	2,854円(税込)	98. 9. 4	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩のラブソング(コナミ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
78	矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部BEST Vol.2	CD KICA-7890	2,243円(税込)	98. 9. 4	『グラディウス』シリーズほか(コナミ)	アーティスト+アレンジ	企画部門

79	Hero／朝日奈夕子	CD	KICA-7891	1,059円(税込)	98. 9. 4	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アーティスト(イメージソングなど)	企画部門
80	DANCING BLADEかってに桃天使！ オリジナル・ゲーム・サントラ	CD	KICA-7892	2,243円(税込)	98. 9. 4	DANCING BLADE かってに桃天使！(コナミ)	オリジナル+アレンジ+OP+ED	GM部門
81	みつめてナイト concerto(コンチェルト)	CD	KICA-7893	2,854円(税込)	98. 9. 4	みつめてナイト(コナミ)	アレンジ	GM部門
82	ドラマCD みつめてナイト 第3巻 復讐~REVENGE~	CD	KICA-7883	2,854円(税込)	98. 9.23	みつめてナイト(コナミ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
83	New Frontier／丹下 桜	CD	KICA-7894	3,059円(税込)	98. 9.23	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2~彩のラブソング(コナミ)	アーティスト(TSほか)	対象外
84	メタルギアソリッド オリジナル・ゲーム・サントラ	CD	KICA-7895	2,243円(税込)	98. 9.23	メタルギアソリッド(コナミ)	オリジナル+アレンジ+ED	GM部門
85	コナミお宝ゲームミュージックコレクション 悪魔城ドラキュラベスト	CD	KICA-7901	1,980円(税込)	98. 9.23	悪魔城ドラキュラ，ドラキュラII，悪魔城伝説(コナミ)	オリジナル+アレンジ	GM部門
86	コナミお宝ゲームミュージックコレクション 悪魔城ドラキュラベスト2	CD	KICA-7902~3(2枚組)	2,980円(税込)	98. 9.23	悪魔城ドラキュラ[SFC版]，ドラキュラ伝説，ドラキュラ伝説II(コナミ)	オリジナル	GM部門
87	コナミお宝ゲームミュージックコレクション パロディウスだ！~神話からお笑いへ	CD	KICA-7904	1,980円(税込)	98. 9.23	パロディウスだ！~神話からお笑いへ(コナミ)	オリジナル+アレンジ	GM部門
88	コナミお宝ゲームミュージックコレクション 沙羅曼蛇~Again~／コナミ矩形波倶楽部	CD	KICA-7905	1,980円(税込)	98. 9.23	沙羅曼蛇[アーケード版]，ライフフォース，沙羅曼蛇[MSX版](コナミ)	オリジナル+アレンジ	GM部門
89	コナミお宝ゲームミュージックコレクション SNATCHER-ZOOMTRACKS-	CD	KICA-7906	1,980円(税込)	98. 9.23	スナッチャー[PCエンジン版](コナミ)	アレンジ	GM部門
90	コナミお宝ゲームミュージックコレクション MIDI POWERバージョン1.0 X68000コレクション	CD	KICA-7907	1,980円(税込)	98. 9.23	出たな!!ツインビー，グラディウスII，パロディウスだ！(コナミ)	オリジナル	GM部門
91	コナミお宝ゲームミュージックコレクション MIDI POWERバージョン2.0 X68000コレクション	CD	KICA-7908	1,980円(税込)	98. 9.23	グラディウス，沙羅曼蛇，A-JAX(コナミ)	オリジナル	GM部門
92	コナミお宝ゲームミュージックコレクション MSXスーパーベストアンティークス	CD	KICA-7909~10(2枚組)	2,980円(税込)	98. 9.23	メタルギア2~ソリッドスネーク，ゴーファーの野望 エピソードII，スペースマンボウ(コナミ)	オリジナル+アレンジ	GM部門
93	コナミお宝ゲームミュージックコレクション ゼクセクス／コナミ矩形波倶楽部	CD	KICA-7911	1,980円(税込)	98. 9.23	ゼクセクス(コナミ)	オリジナル+アレンジ+ボイス	GM部門
94	コナミお宝ゲームミュージックコレクション 矩形波倶楽部	CD	KICA-7912	1,980円(税込)	98. 9.23	悪魔城ドラキュラほか(コナミ)	アーティスト(アレンジほか)	企画部門
95	ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.4	CD	KICA-7878	2,854円(税込)	98.10. 9	ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL.2~彩のラブソング(コナミ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
96	虹のリトグラフ／虹野沙希	CD	KICA-7896	3,059円(税込)	98.10. 9	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アーティスト(イメージソング)	企画部門
97	MARIKO KOUDA INSTRUMENTAL TRACKS	CD	KICA-7897	3,059円(税込)	98.10. 9	『ツインビー』シリーズ(コナミ)	アーティスト(イメージソングほか)	対象外
98	DANCING BLADE かってに桃天使！ 桃姫冒険物語~出会い~	CD	KICA-7898	3,059円(税込)	98.10. 9	DANCING BLADE かってに桃天使！(コナミ)	アレンジ+ドラマ+ボーカル	企画部門
99	ツインビーPARADISE パステル ベスト ソングス パステルカラー	CD	KICA-7899	3,059円(税込)	98.10. 9	『ツインビー』シリーズ(コナミ)	ボーカル	企画部門
100	ソフィア／ソフィア	CD	KICA-7900	3,059円(税込)	98.10. 9	みつめてナイト(コナミ)	ボーカル	企画部門
101	コナミ・ベスト・セレクション'98秋	CD	KICA-7913	2,243円(税込)	98.10. 9	レーシングジャム，テラバースト，ファイティング武術2ndほか(コナミ)	オリジナル	GM部門
102	ツインビーPARADISE ドラマコレクション4	CD	KICA-7914~5(2枚組)	3,059円(税込)	98.10. 9	『ツインビー』シリーズ(コナミ)	ドラマ	企画部門
103	ドラマCD みつめてナイト 第4巻 時限~LIMIT~	CD	KICA-7886	2,854円(税込)	98.10.23	みつめてナイト(コナミ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
104	Touch and Go／金月真美	CD	KICA-7916	3,059円(税込)	98.10.23	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アーティスト(イメージソングほか)	対象外
105	beatmania／Tomoki Hirata	CD	KICA-7917	2,447円(税込)	98.10.23	『ビートマニア』シリーズ(コナミ)	アレンジ	GM部門
106	ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.5	CD	KICA-7879	2,854円(税込)	98.11. 6	ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL.2~彩のラブソング(コナミ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
107	My Sweet Days／館林見晴	CD	KICA-7919	3,059円(税込)	98.11. 6	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アーティスト(イメージソングなど)	企画部門
108	ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL.2~彩のラブソング オリジナル・サウンドトラック	CD	KICA-7920	2,854円(税込)	98.11.27	ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL.2~彩のラブソング(コナミ)	オリジナル+ボーカル	GM部門
109	ビートマニア 3rd MIX complete	CD	KICA-7921	3,364円(税込)	98.11.27	ビートマニア 3rd MIX(コナミ)	オリジナル+アレンジ	GM部門
110	MIDI POWER Pro.6 悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	CD	KICA-7928	3,873円(税込)	98.11.27	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲(コナミ)	アレンジ	GM部門
111	ドラマCD メタルギアソリッド Vol.1	CD	KICA-7923	2,854円(税込)	98.12. 4	メタルギアソリッド(コナミ)	ドラマ+トーク	企画部門
112	100%の自分／早乙女好雄	CD	KICA-7927	3,059円(税込)	98.12. 4	『ときめきメモリアル』シリーズ(コナミ)	アーティスト(EDほか)	企画部門
113	みつめてナイトR~大冒険編 オリジナル・ゲーム・サントラ	CD	KICA-7925~6(2枚組)	3,873円(税込)	98.12.23	みつめてナイトR~大冒険編(コナミ)	オリジナル+OP+ED	GM部門
114	METALGEAR>> SOLIDSNAKE 小島秀夫監督作品集 赤盤	CD	KICA-7929	2,854円(税込)	98.12.23	メタルギア，メタルギア2~ソリッドスネーク(コナミ)	アレンジ	GM部門
115	beatmania／Hiroshi Watanabe	CD	KICA-7930	2,447円(税込)	98.12.23	『ビートマニア』シリーズ(コナミ)	アレンジ	GM部門
116	幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ コンプリートボックス	CD	KICA-7931~4(4枚組)	6,000円(税込)	98.12.23	幻想水滸伝II(コナミ)	オリジナル	GM部門
117	幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ Vol.1	CD	KICA-7935~6(2枚組)	3,364円(税込)	98.12.23	幻想水滸伝II(コナミ)	オリジナル	GM部門
118	幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラ Vol.2	CD	KICA-7937~8(2枚組)	3,364円(税込)	98.12.23	幻想水滸伝II(コナミ)	オリジナル	GM部門
☆コンパス								
119	きゃんきゃんバニーエクストラ スペシャルBOX	CD	MACM-5005	9,400円	98.12. 5	『きゃんきゃんバニー』シリーズ(カクテル・ソフト)	ドラマ	企画部門
☆サイトロン&ゲーメスト								
120	怒首領蜂／エスプレイド	CD	SGCD-0002	1,890円(税込)	98.11. 6	怒首領蜂，エスプレイド(アトラス／ケイブ)	オリジナル	GM部門
121	ガンバード2・ガンバード	CD	SGCD-0003	1,890円(税込)	98.12. 4	ガンバード，ガンバード2(彩京)	オリジナル	GM部門
122	弾銃フィーバロン	CD	SGCD-0004	1,890円(税込)	98.12. 4	弾銃フィーバロン(ケイブ)	オリジナル+アレンジ	GM部門
☆ZUNTATAレコード								
123	Z-REPLICA Vol.1 THE NINJA WARRIORS/ZUNTATA	CD	ZTTL-0024	2,550円(税込)	98. 7.23	ニンジャウォーリアーズ(タイトー)	アレンジ	GM部門
124	Z-REPLICA Vol.2 NIGHT STRIKER/ZUNTATA	CD	ZTTL-0025	2,550円(税込)	98. 7.23	ナイトストライカー(タイトー)	アレンジ	GM部門
125	サイキックフォース2012-アーケードサウンドトラックス-	CD	ZTTL-0026(2枚組)	3,600円(税込)	98. 8.21	サイキックフォース2012(タイトー)	オリジナル+アレンジ+ボイス	GM部門
126	サイキックフォース2012~オーディオドラマ Vol.1~	CD	ZTTL-0027	2,550円(税込)	98. 8.21	サイキックフォース2012(タイトー)	ドラマ	企画部門

127	サイキックフォース2012 オーディオドラマ Vol.2	CD	ZTTL-0028	2,550円(税込)	98. 9.21	サイキックフォース2012(タイトー)	ドラマ	企画部門
128	Z-REPLICA Vol.3 THE ラスタン	CD	ZTTL-0029	2,550円(税込)	98. 9.21	『ラスタンサーガ』シリーズ(タイトー)	アレンジ	GM部門
129	ZUNTATA RARE SELECTION Vol.4 舞姫	CD	ZTTL-0030	2,550円(税込)	98. 9.21	アラビアンマジック(タイトー)	オリジナル+アレンジ	GM部門
130	ZUNTATA LIVE 1998「güten Talk」from the earth～AUDIO FILE～	CD	ZTTL-0031(2枚組)	3,600円(税込)	98.10.21	Gダライアス, サイキックフォース, ナイトストライカーほか(タイトー)	オリジナル(ライブ版)	企画部門
131	オペレーションタイガー	CD	ZTTL-0032	2,550円(税込)	98.11.21	オペレーションタイガー(タイトー)	オリジナル+ED+語り	GM部門
132	カオスヒート	CD	ZTTL-0033	2,550円(税込)	98.12.21	カオスヒート(タイトー)	オリジナル	GM部門
☆ゼスト								
133	ゼストCDブック Vol.5 慟哭 そして…	CD	ZTCG-005	2,800円	98. 9.30	慟哭 そして…(データイースト)	ドラマ	企画部門
☆セルピュータ								
134	熱き鼓動／尾藤イサオ	CDシングル	CPDA-1001	1,050円(税込)	98. 7.23	私立ジャスティス学園[PS版](カプコン)	OP+ED	シングル部門
135	ストリートファイターEX2 アレンジアルバム	CD	CPRA-1009	2,520円(税込)	98. 7.23	ストリートファイターEX2(アリカ／カプコン)	アレンジ	GM部門
136	バイオ ハザード シンフォニー	CD	CPCA-1010	2,100円(税込)	98. 8.21	バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer.(カプコン)	オリジナル	GM部門
137	バイオハザード2 コンプリートトラック	CD	CPCA-1011	2,100円(税込)	98. 8.21	バイオハザード2, バイオハザード2 デュアルショックVer.(カプコン)	オリジナル+アレンジ	GM部門
138	闘え！キカイオー	CDシングル	CPDA-1004	840円(税込)	98. 9.18	超鋼戦紀キカイオー(カプコン)	TS	シングル部門
139	ストリートファイターZERO3 オリジナル・サウンドトラック	CD	CPCA-1012～3(2枚組)	2,940円(税込)	98. 9.21	ストリートファイターZERO3(カプコン)	オリジナル+ボイス	GM部門
140	私立ジャスティス学園 ドラマアルバム～ねらわれた太陽学園 熱血死闘編～	CD	CPCA-1014	2,520円(税込)	98. 9.21	私立ジャスティス学園(カプコン)	ドラマ	企画部門
141	ストリートファイター アーティストアルバム	CD	CPCA-1015	2,520円(税込)	98.10.21	『ストリートファイターII』シリーズ(カプコン)	アーティスト(映画TS, CMソングほか)	対象外
142	超鋼戦紀キカイオー オリジナル・サウンドトラック	CD	CPCA-1016～7(2枚組)	2,940円(税込)	98.11.21	超鋼戦紀キカイオー(カプコン)	オリジナル+ボイス	GM部門
☆ソニーレコード								
143	すぎやまこういち シンセサイザー組曲 ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	CD	SRCL-4391	2,854円(税込)	98.10.31	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～(エニックス)	オリジナル+アレンジ	GM部門
144	グレイトヒッツ サウンドトラック	CD	SRCL-4438	2,141円(税込)	98.12.12	グレイトヒッツ(エニックス)	アレンジ	GM部門
☆テイチク								
145	ぷよぷよDX.	CD	TECD-25409	2,500円(税込)	98. 7.23	ぷよぷよ(コンパイル)	オリジナル+アレンジ+ボーカル	GM部門
146	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ ラジヲドラマ・少年レッド	CD	TECD-30410	3,000円(税込)	98. 8.10	サクラ大戦2～君, 死にたもうことなかれ(セガ)	ドラマ	企画部門
147	ぷよぷよ通DX.	CD	TECD-25412	2,500円(税込)	98. 9.23	ぷよぷよ通(コンパイル)	オリジナル+アレンジ+ボーカル	GM部門
148	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 喜劇・リア王	CD	TECD-30415	3,000円(税込)	98.10.10	サクラ大戦2～君, 死にたもうことなかれ(セガ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
149	ぷよぷよSUN DX.	CD	TECD-25423	2,500円(税込)	98.11.21	ぷよぷよSUN(コンパイル)	オリジナル+ボーカル+ボイス	GM部門
150	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 国定忠臣蔵	CD	TECD-30426	3,000円(税込)	98.12.10	サクラ大戦2～君, 死にたもうことなかれ(セガ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
☆データム・ポリスター								
151	ピキーニャ！EX サウンド集	CD	DPCX-5099	2,625円(税込)	98. 8. 1	ピキーニャ！EX(アスキー)	オリジナル+ボーカル	GM部門
152	ルームメイトW～ふたり「Do Do Do」	CDシングル	DPDX-5027	1,050円(税込)	98.10.14	ルームメイトW～ふたり(データム・ポリスター)	OP+語り	シングル部門
153	ルームメイトW～ふたり サウンドトラック集	CD	DPCX-5200	3,150円(税込)	98.12.23	ルームメイトW～ふたり(データム・ポリスター)	オリジナル+ボーカル	GM部門
☆デジキューブ								
154	BRAVE FENCER 武蔵伝 オリジナル・サウンドトラック	CD	SSCX-10022(2枚組)	2,854円(税別)	98. 7.23	BRAVE FENCER 武蔵伝(スクウェア)	オリジナル	GM部門
155	パラサイト・イヴ リミキシーズ／Various Artist	CD	SSCX-10023	2,854円(税別)	98. 7.30	パラサイト・イヴ(スクウェア)	アレンジ	GM部門
156	アナザー・マインド オリジナル・サウンドトラック	CD	SSCX-10024	1,942円(税込)	98.11.21	アナザー・マインド(スクウェア)	オリジナル	GM部門
157	エアガイツ オリジナル・サウンドトラック	CD	SSCX-10025(2枚組)	2,854円(税込)	98.12.21	エアガイツ(スクウェア)	オリジナル+アレンジ	GM部門
☆東芝EMI								
158	ソニックアドベンチャー リミックス	CD	TOCP-65024	2,548円(税込)	98.12.16	ソニックアドベンチャー(セガ)	アレンジ+ボーカル	GM部門
☆東芝EMI／インターコードジャパン								
159	Dancemania10	CD	TOCP-4110	2,548円(税込)	98. 7.16	ダンスダンスレボリューション(コナミ)	アーティスト(オリジナル)	対象外
160	Dancemania EXTRA	CD	TOCP-4130	2,548円(税込)	98.10. 6	ダンスダンスレボリューション(コナミ)	アーティスト(オリジナル)	対象外
161	Dancemania WINTERS	CD	TOCP-64003	2,548円(税込)	98.11.26	ダンスダンスレボリューション(コナミ)	アーティスト(オリジナル)	対象外
☆東芝EMI(ユーメックス)								
162	トリフェルズ魔法学園物語～エーベル騎士(ナイツ)団篇～ vol.3	CD	TYCY-5604	2,548円(税込)	98. 7.29	『エーベルージュ』シリーズ(富士通)	ドラマ+ボーカル	企画部門
163	レイディアント シルバーガン サウンドトラック	CD	TYCY-5613	3,059円(税込)	98. 8. 7	レイディアント シルバーガン(トレジャー)	オリジナル	GM部門
164	トリフェルズ魔法学園物語～エーベル騎士(ナイツ)団篇～ ミュージックコレクション	CD	TYCY-5614	2,548円(税込)	98. 8.26	『エーベルージュ』シリーズ(富士通)	ドラマサントラ+ボーカル	対象外
165	東京魔人学園奏楽抄	CD	TYCY-5626	2,548円(税込)	98.11.18	東京魔人学園剣風帖(アスミック・エース)	オリジナル+ボーカル	GM部門
166	シャイニング・フォースIII	CD	TYCY-10003	2,854円(税込)	98.11.26	『シャイニング・フォースIII』シリーズ(セガ)	アレンジ	GM部門
☆徳間ジャパン								
167	Key of fortune／笠原弘子	CD	TKCA-71412	1,500円	98. 7.23	精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス(翔泳社)	TS	GM部門

168	ディープ・フィアー　サウンドドラマ Vol.1	CD	TKCA-71485	2,913円	98.10.21	ディープ・フィアー(セガ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
169	ディープ・フィアー　サウンドドラマ Vol.2	CD	TKCA-71486	2,913円	98.10.21	ディープ・フィアー(セガ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
170	ディープ・フィアー　テーマソング	CDシングル	TKDA-71470	971円	98.10.21	ディープ・フィアー(セガ)	ドラマTS	対象外
☆ドリームジャパン								
171	My Angel／明智舞衣(豊嶋真千子)	CD	VMJ-0001	2,000円	98. 8.21	どきどき ON AIR2(ボトムアップ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
☆日本クラウン								
172	はいぱぁセキュリティーズ2　ドラマCDvol.2～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～	CD	CRCP-15534	2,500円(税込)	98. 7.23	はいぱぁセキュリティーズ2(パック・イン・ソフト)	ドラマ+ボーカル+トーク	企画部門
173	クロックタワー ゴーストヘッド　ドラマCD	CD	CRCP-15536	2,500円(税込)	98. 7.23	クロックタワー　ゴーストヘッド(ヒューマン)	ドラマ	企画部門
174	はいぱぁセキュリティーズ2　ドラマCDvol.3～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～	CD	CRCP-15535	2,500円(税込)	98. 8.26	はいぱぁセキュリティーズ2(パック・イン・ソフト)	ドラマ+ボーカル	企画部門
175	ファーストKiss☆物語(ストーリー)　ヴォイスコレクション	CD	CRCP-15537	2,500円(税込)	98. 9.23	ファーストKiss☆物語(ヒューネックス)	TS+ボイス	企画部門
☆日本コロムビア								
176	Game Music Is Dead～歴代の王様～／葉山宏治	CD	COCC-15322	2,415円(税込)	98. 7.18	超兄貴, 姐(メサイヤ)／『ツインビー』シリーズ(コナミ)	アーティスト(TSほか)	対象外
177	センチな夏休み／1ダースのMEMORY	CDシングル	COCC-15316	1,365円(税込)	98. 8. 1	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ボーカル+メッセージ	シングル部門
178	センチメンタルグラフティ　ソング・コレクション	CD	COCC-15317	2,940円(税込)	98. 8. 1	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ボーカル	企画部門
179	ドリーム・ジェネレーション～恋か？仕事か!?…	CD	COCX-30007	2,625円(税込)	98. 8.21	ドリーム・ジェネレーション～恋か?仕事か!?…(メサイヤ)	アレンジ+ボーカル	GM部門
180	E.M.U the RemiX	CD	COCX-30008	2,940円(税込)	98. 8.21	卒業M～生徒会長の華麗なる陰謀(イースリースタッフ)	アーティスト(TSほか)	対象外
181	テレビ・こどものうたスーパーベスト～めざせポケモンマスター～	CD	COCX-30015	2,415円(税込)	98. 8.21	ポケットモンスター(任天堂)	オムニバス(アニメOP)	対象外
182	E.M.U THE BEST	CD	COCX-30061～2(2枚組)	5,040円(税込)	98.10. 1	卒業M～生徒会長の華麗なる陰謀(イースリースタッフ)	アーティスト(TSほか)	対象外
183	センチメンタルグラフティ　Non-Stop-14Tracks	CD	COCX-30142	2,100円(税込)	98.10.21	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	アレンジ(ボーカル)	企画部門
184	アベニューコレクション　イメージアルバム「卒業～Graduation」	CD	COCX-30145	2,415円(税込)	98.10.21	卒業～グラデュエーション(NECアベニュー)	ボーカル+ドラマ	企画部門
185	アベニューコレクション　誕生～Debut	CD	COCX-30146	2,625円(税込)	98.10.21	誕生～デビュー(NECアベニュー)	ボーカル+ドラマ	企画部門
186	アベニューコレクション　誕生S(セガサターン版) オリジナルサウンドトラック完全収録版	CD	COCX-30147	2,415円(税込)	98.10.21	誕生S～デビュー(NECインターチャネル)	オリジナル	GM部門
187	アベニューコレクション　誕生S　ボーカルコレクション	CD	COCX-30148	2,415円(税込)	98.10.21	誕生S～デビュー(NECインターチャネル)	ボーカル	企画部門
188	アベニューコレクション 卒業～クロスワールド オリジナルサウンドトラックス	CD	COCX-30149	2,415円(税込)	98.10.21	卒業～クロスワールド(イースリースタッフ)	オリジナル+トーク	GM部門
189	Dreamcast／湯川専務	CDシングル	CODA-50021	1,050円(税込)	98.11.25	ドリームキャスト(セガ)	キャンペーンソング	シングル部門
190	ハートは高気圧	CDシングル	CODC-1673	1,155円(税込)	98.12. 1	卒業M～生徒会長の華麗なる陰謀(イースリースタッフ)	OVA・ED	対象外
191	OVA「卒業M」Song Collection	CD	COCX-30225	2,415円(税込)	98.12.19	卒業M～生徒会長の華麗なる陰謀(イースリースタッフ)	OVA・TS&イメージソング	対象外
192	ウィザードリィ リルガミン・サーガ	CD	COCX-30242	2,940円(税込)	98.12.19	ウィザードリィ リルガミン・サーガ(ソリトンソフトウェア／ローカス)	オリジナル	GM部門
☆日本ファルコム／キングレコード								
193	ベリーベストオブイース	CD	KICA-1220	2,854円(税込)	98.11.27	『イース』シリーズ(日本ファルコム)	アレンジ	企画部門
194	ベリーベストオブ英雄伝説III「白き魔女」	CD	KICA-1221	2,854円(税込)	98.12.23	英雄伝説III～白き魔女(日本ファルコム)	アレンジ+ボーカル	企画部門
☆パイオニアLDC								
195	バトルアスリーテス大運動会　音楽篇 Vol.3 －宇宙最強伝説－	CD	PICA-1169	3,059円(税込)	98. 7.22	『バトルアスリーテス大運動会』シリーズ(インクリメントP)	OVAサントラ+ドラマ+ボーカル	対象外
196	バトルアスリーテス大運動会　ラジオアストロ番外地	CD	PICA-1172	2,625円(税込)	98. 8.26	『バトルアスリーテス大運動会』シリーズ(インクリメントP)	ドラマ+ボーカル	企画部門
197	ハードル／乙女の心意気／水野愛日	CDシングル	PIDA-1042	1,020円(税込)	98. 8.28	DOKI DOKIプリティリーグ 熱血乙女青春記(エクシングエンタテイメント)	OP+CMソング	シングル部門
198	NOëL-La neige- 門倉千紗都 ミニ・アルバム depart／Chisato×Nana	CD	PICW-5002	1,890円(税込)	98.9.26	NOëL－La neige－(パイオニアLDC)	ボーカル	企画部門
☆ハニーホルモン								
199	LOVE ESCALATOR　オリジナル・サウンドトラック	CD	MGCD-1054	2,854円(税込)	98. 7. 1	ラブ・エスカレーター(海月製作所)	オリジナル+アレンジ+OP	GM部門
200	luv wave　オリジナル・サウンドトラック	CD	MGCD-1061	2,854円(税込)	98. 8. 1	luv wave(シーズウェア)	オリジナル+アレンジ+ED +ボーカル	GM部門
201	キミにSteady　オリジナル・サウンドトラック	CD	MGCD-1062	2,854円(税込)	98. 8. 1	キミにSteady(D.O.)	アレンジ+OP+ED	GM部門
202	雪色のカルテ　オリジナル・サウンドトラック	CD	MGCD-1068	2,854円(税込)	98.10. 1	雪色のカルテ～Karte von Schnee(Peach)	アレンジ+ドラマ+ボーカル	GM部門
☆バンダイ・ミュージックエンタテインメント								
203	センチメンタルジャーニー　オリジナルサウンドドラマ2	CD	APCM-5110	3,000円(税込)	98. 7.25	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ドラマ+アニメED	対象外
204	猫なカ・ン・ケ・イ　ラジオドラマ VOL.1	CD	APCM-5111	2,600円(税込)	98. 9.21	猫なカ・ン・ケ・イ(ビクターソフト)	ドラマ+ボーカル	企画部門
205	Shine／渡辺かおる	CDシングル	APDM-5046	1,000円(税込)	98. 9.21	センチメンタルジャーニー(バンプレスト)	OP	シングル部門
206	オウバードフォースアフター　オリジナルサウンドトラック	CD	APCG-4038	2,600円(税込)	98.10.21	オウバードフォース, オウバードフォースアフター(バンダイ)	オリジナル	GM部門
207	猫なカ・ン・ケ・イ　ラジオドラマ VOL.2	CD	APCM-5112	2,600円(税込)	98.10.21	猫なカ・ン・ケ・イ(ビクターソフト)	ドラマ+ボーカル+トーク	企画部門
208	センチメンタルジャーニー　BGM全曲集(完全版)	CD	APCM-9009	3,500円(税込)	98.10.21	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	アニメサントラ+ボーカル	対象外
209	ライデンファイターズJET　オリジナルサウンドトラック	CD	APCG-4039	2,000円(税込)	98.11.21	ライデンファイターズJET(セイブ開発)	オリジナル	GM部門
210	アシュラブレード　オリジナルサウンドトラック	CD	APCG-4040	2,000円(税込)	98.11.21	アシュラブレード(フウキ)	オリジナル+ボイス	GM部門
211	猫なカ・ン・ケ・イ　ラジオドラマ VOL.3	CD	APCM-5113	2,600円(税込)	98.11.21	猫なカ・ン・ケ・イ(ビクターソフト)	ドラマ+ボーカル	企画部門

212	初恋物語～Leave～　ドラマ・アルバム	CD	APCM-5116	2,800円(税込)	98.12.16	初恋物語(徳間書店インターメディア)	ドラマ	企画部門
213	センチメンタルジャーニー　ファイナルキャラクターコレクションBOX	CDシングル	APDM-9001(12枚組)	14,000円(税込)	98.12.31	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	イメージソング	企画部門
☆ビクターエンタテインメント								
214	こんなに君はあったかいんだね／LITTLE WINGS	CD	VICL-35035	1,155円(税込)	98.11.21	リトルラバーズ　シーソーゲーム(NTT出版)	OP+イメージソング	GM部門
215	忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW～／高橋美佳子	CD	VICL-35040	1,155円(税込)	98.11.21	リトルラバーズ　シーソーゲーム(NTT出版)	ED+イメージソング+語り	GM部門
216	夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～／よーみ	CDシングル	VIDL-30382	1,020円(税込)	98.12.19	テイルズ　オブ　ファンタジア[PS版](ナムコ)	OP	シングル部門
217	星を空に…(Moonlight Version)／吉田由香里	CDシングル	VIDL-30383	1,020円(税込)	98.12.19	テイルズ　オブ　ファンタジア[PS版](ナムコ)	ED	シングル部門
218	Little Love Letters FIRSTMAIL 緑ヶ丘高校 冬月あや	CD	VICL-60229	1,575円(税込)	98.12.19	リトルラバーズ　シーソーゲーム(NTT出版)	ボーカル+ドラマ+語り	企画部門
☆ピンクパイナップル								
219	エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.6	CD	KSCA-59112	3,059円(税込)	98. 7.24	下級生(エルフ)	ドラマ	企画部門
220	同級生～恋愛専科～　ドラマコレクション	CD	KLCA-2002(4枚組)	4,998円(税込)	98. 9.23	『同級生』シリーズ(エルフ)	ドラマ+トーク+ボーカル	企画部門
221	同級生～恋愛専科～2　ドラマコレクション	CD	KLCA-2009(3枚組)	4,179円(税込)	98.12.23	同級生(エルフ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
☆ファーストスマイル・エンタテインメント								
222	スーパーロボット大戦　ボーカルコレクション2	CD	FSCA-10042(2枚組)	3,262円(税込)	98. 7.17	『スーパーロボット大戦』シリーズ(バンプレスト)	ボーカル	企画部門
223	お嬢様特急 オリジナルサウンドトラック&ヴォーカルコレクション	CD	FSCA-10043(2枚組)	3,568円(税込)	98. 7.17	お嬢様特急(メディアワークス)	オリジナル+ボーカル	GM部門
224	爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道 オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション	CD	FSCA-10044	2,548円(税込)	98. 7.17	爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道(ヒューマン)	オリジナル+ボーカル+ボイス	GM部門
225	スーパーロボット魂 マジンカイザー傳 ドラマ編 vol.2「猛き巨神, デビルマジンガーの謎」	CD	FSCA-10046	2,548円(税込)	98. 8.19	『スーパーロボット大戦』シリーズ(バンプレスト)	ドラマ+ボーカル	企画部門
226	お嬢様特急(エクスプレス)　ヴォイスコレクション	CD	FSCA-10048	2,548円(税込)	98. 8.19	お嬢様特急(メディアワークス)	ボイス	企画部門
227	グランツーリスモ　ロックアレンジ	CD	FSCA-10049	2,854円(税込)	98. 8.19	グランツーリスモ(ソニー・コンピュータエンタテインメント)	アレンジ	GM部門
228	ラングリッサーV～THE END OF LEGEND　ドラマアルバム	CD	FSCA-10045	2,548円(税込)	98. 9.18	ラングリッサーV～THE END OF LEGEND(メサイヤ)	ドラマ+ボーカル	企画部門
229	LIVE! from スーパーロボット魂 TOUR'98	CD	FSCA-10051(2枚組)	3,873円(税込)	98. 9.18	『スーパーロボット大戦』シリーズ(バンプレスト)	アーティスト(ライブ版)	対象外
230	エピカ・ステラ　オリジナルサウンドトラック	CD	FSCA-10052	2,548円(税込)	98. 9.18	エピカ・ステラ(ヒューマン)	オリジナル+ボーカル	GM部門
231	エーベルージュスペシャル　ヴォイスコレクション	CD	FSCA-10053	2,548円(税込)	98. 9.18	エーベルージュスペシャル(富士通)	ボイス	企画部門
232	XI[sai]　オリジナルサウンドトラック	CD	FSCA-10057	2,548円(税込)	98.10.21	XI[sai](ソニー・コンピュータエンタテインメント)	オリジナル+アレンジ+ボーカル	GM部門
233	スターオーシャンセカンドストーリー　アレンジアルバム	CD	FSCA-10056	2,854円(税込)	98.11. 6	スターオーシャン　セカンドストーリー(エニックス)	アレンジ	GM部門
234	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記 オリジナルサウンドトラック&ヴォイスコレクション	CD	FSCA-10062	2,548円(税込)	98.11.18	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記(エクシングエンターテイメント)	オリジナル+ボイス	GM部門
235	スターオーシャンセカンドストーリー　オリジナルサウンドトラック	CD	FSCA-10063(2枚組)	3,568円(税込)	98.11.18	スターオーシャン　セカンドストーリー(エニックス)	オリジナル	GM部門
236	スーパーロボット大戦　鋼のコクピット	CD	FSCA-10064	2,548円(税込)	98.12.18	『スーパーロボット大戦』シリーズ(バンプレスト)	ボーカル+トーク	企画部門
237	ウィザーズハーモニーR　オリジナルサウンドトラック	CD	FSCA-10065	2,548円(税込)	98.12.18	ウィザーズハーモニーR(アークシステムワークス)	オリジナル+TS	GM部門
☆フォーライフレコード								
238	ダンス!ダンス!ダンス!　オリジナル・サウンドトラック	CD	FLCP-1021	2,548円(税込)	98.11.21	ダンス!ダンス!ダンス!(コナミ)	オリジナル	GM部門
☆ポニーキャニオン								
239	鉄拳3　SEVEN REMIXES～Ken Ishii produces～	CD	PCCG-00455	2,940円(税込)	98. 8.19	鉄拳3(ナムコ)	アレンジ	GM部門
240	F-ZERO X　オリジナルサウンドトラック	CD	PCCG-00459	2,548円(税込)	98. 9.18	F-ZERO X(任天堂)	オリジナル	GM部門
241	リッジレーサーリミックス "COLLISION"	CD	PCCG-00473	2,940円(税込)	98.12.18	リッジレーサー(ナムコ)	アレンジ	GM部門
242	ゼルダの伝説～時のオカリナ　オリジナル・サウンドトラック	CD	PCCG-00475	2,548円(税込)	98.12.18	ゼルダの伝説～時のオカリナ(任天堂)	オリジナル	GM部門
☆ポニーキャニオン／サイトロンレーベル								
243	ストリートファイターEX2　ドラマCD	CD	PCCB-00319	2,940円(税込)	98. 7. 1	ストリートファイターEX2(アリカ／カプコン)	ドラマ	企画部門
244	スターソルジャー～バニシングアース　オリジナルサウンドトラックス	CD	PCCBX-00003	1,890円(税込)	98. 7.17	スターソルジャー～バニシングアース(ハドソン)	オリジナル+アレンジ	GM部門
245	悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol.5 てんしのえがお／メロディ・シンクレア	CDシングル	PCDB-00013	1,050円(税込)	98. 7.17	『悠久幻想曲』シリーズ(メディアワークス)	ボーカル+オリジナル+語り	シングル部門
246	悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol.6 DREAM AND PEACE／ディアーナ・レイニー	CDシングル	PCDB-00014	1,050円(税込)	98. 7.17	『悠久幻想曲』シリーズ(メディアワークス)	ボーカル+オリジナル+語り	シングル部門
247	NEO・GEO DJ Station in ねおちゅぴ	CD	PCCB-00329	2,940円(税込)	98. 8. 5	『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズほか(SNK)	ドラマ+ボーカル	企画部門
248	b.l.u.e.～Legend of water　ドラマCD	CD	PCCB-00330	2,940円(税込)	98. 8. 5	b.l.u.e.～Legend of water(ハドソン)	ドラマ	企画部門
249	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに　10th ANNIVERSARYスペシャルアルバム	CD	PCCB-00333(2枚組)	2,310円(税込)	98. 8.19	『探偵神宮寺三郎』シリーズ(データイースト)	オリジナル	GM部門
250	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ オリジナルサウンドトラックス	CD	PCCB-00334(2枚組)	2,310円(税込)	98. 8.19	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ(SNK)	オリジナル+ボイス	GM部門
251	K.O.F. THE BEST－Selected by Characters－	CD	PCCB-00324	2,100円(税込)	98. 9.18	『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ(SNK)	オリジナル+ドラマ+ボーカル	企画部門
252	侍魂 THE BEST－Selected by Characters－	CD	PCCB-00326	2,100円(税込)	98. 9.18	『サムライスピリッツ』シリーズ(SNK)	オリジナル+語り+ボーカル	企画部門
253	ザ・キング・オブ・ファイターズ京　オリジナルサウンドトラックス	CD	PCCB-00335(2枚組)	2,310円(税込)	98. 9.18	ザ・キング・オブ・ファイターズ京(SNK／夢工房)	オリジナル	GM部門
254	ビーストバスターズ セカンドナイトメア　オリジナルサウンドトラックス	CD	PCCB-00336	1,890円(税込)	98. 9.18	ビーストバスターズ　セカンドナイトメア(SNK)	オリジナル	GM部門
255	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ アレンジサウンドトラックス	CD	PCCB-00337	2,940円(税込)	98. 9.18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ(SNK)	アレンジ+ボーカル	GM部門
256	SAMURAI SPIRITS 2～アスラ斬魔伝　オリジナルサウンドトラックス	CD	PCCB-00331	1,890円(税込)	98.10. 7	SAMURAI SPIRITS2～アスラ斬魔伝(SNK)	オリジナル+ボイス	GM部門

257	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98~ドリームマッチネバーエンズ ドラマCD	CD	PCCB-00339	2,940円(税込)	98.10. 7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98~ドリームマッチネバーエンズ(SNK)	ドラマ	企画部門
258	御神楽少女探偵団	CD	PCCB-00340	2,940円(税込)	98.10. 7	御神楽少女探偵団(ヒューマン)	オリジナル+OP+ED+TS	GM部門
259	悠久幻想曲 THE BEST−Selected by Characters−	CD	PCCB-00323	2,100円(税込)	98.10.21	『悠久幻想曲』シリーズ(メディアワークス)	オリジナル+語り+ボーカル	企画部門
260	餓狼伝説 THE BEST−Selected by Characters−	CD	PCCB-00325	2,100円(税込)	98.10.21	『餓狼伝説』シリーズ(SNK)	オリジナル+ドラマ+トーク	企画部門
261	SAMURAI SPIRITS 2~アスラ斬魔伝 アレンジサウンドトラックス	CD	PCCB-00338	2,940円(税込)	98.10.21	SAMURAI SPIRITS2~アスラ斬魔伝(SNK)	アレンジ	GM部門
262	SAMURAI SPIRITS 2~アスラ斬魔伝 ドラマCD	CD	PCCB-00343	2,940円(税込)	98.11. 6	SAMURAI SPIRITS2~アスラ斬魔伝(SNK)	ドラマ	企画部門
263	SNKキャラクターズサウンズコレクション Vol.8 レオナ	CD	PCCB-00344	1,529円(税込)	98.11.18	『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ(SNK)	オリジナル+アレンジ+語り+ボイス	GM部門
264	SNKキャラクターズサウンズコレクション Vol.9 リムルル	CD	PCCB-00348	1,529円(税込)	98.12. 2	『サムライスピリッツ』シリーズ(SNK)	オリジナル+アレンジ+語り+ボイス	GM部門
265	悠久幻想曲 THE SONGS	CD	PCCB-00349(2枚組)	3,675円(税込)	98.12. 2	『悠久幻想曲』シリーズ(メディアワークス)	ボーカル	企画部門
266	幕末浪漫第二幕 月華の剣士~月に咲く華,散りゆく花 オリジナルサウンドトラックス	CD	PCCB-00350	1,890円(税込)	98.12.18	幕末浪漫第二幕 月華の剣士~月に咲く華, 散りゆく花(SNK)	オリジナル+ボイス	GM部門
267	影牢~刻命館真章 オリジナルサウンドトラックス	CD	PCCB-00351	1,890円(税込)	98.12.18	影牢~刻命館真章(テクモ)	オリジナル+ボーカル	GM部門
268	ゲッターラブ!!	CD	PCCB-00352	2,940円(税込)	98.12.18	ゲッターラブ!!~ちょー恋愛パーティーゲーム(ハドソン)	TS+ボーカル+語り	企画部門
☆ポリグラム								
269	お嬢様特急（エクスプレス） far away vega 1 st HALF	CD	POCX-1102	2,854円(税込)	98. 7. 8	お嬢様特急(メディアワークス)	ドラマ	企画部門
270	お嬢様特急（エクスプレス） far away vega 2 nd HALF	CD	POCX-1103	2,854円(税込)	98. 8. 5	お嬢様特急(メディアワークス)	ドラマ	企画部門
☆マーベラスエンターテイメント								
271	デイトナUSA 2 サウンドトラック	CD	MJCA-00025(2枚組)	2,940円(税込)	98. 7.17	デイトナUSA2(セガ)	オリジナル+ボーカル	GM部門
272	サクラ大戦 2 蒸気蓄音館	CD	MJCA-00027(2枚組)	3,150円(税込)	98. 7.17	サクラ大戦2~君, 死にたもうことなかれ(セガ)	オリジナル+OP	GM部門
273	バッケンローダー	CD	MJCA-00028	2,310円(税込)	98. 8. 5	バッケンローダー(セガ)	オリジナル	GM部門
274	ディープ・フィアー サウンドトラック	CD	MJCA-00026	2,940円(税込)	98. 8.19	ディープ・フィアー(セガ)	オリジナル	GM部門
275	ダイナマイト刑事（デカ）2 オリジナルサウンドトラック	CD	MJCA-00029	2,310円(税込)	98. 8.19	ダイナマイト刑事2(セガ)	オリジナル	GM部門
276	サクラ大戦~桜華絢爛~ 光録音館	CD	MJCA-00030	3,150円(税込)	98. 9.18	『サクラ大戦』シリーズ(セガ)	OVAサントラ+ボーカル	対象外
277	スパイクアウト オリジナル・サウンドトラック	CD	MJCA-00032	2,625円(税込)	98.10.21	スパイクアウト(セガ)	オリジナル+アレンジ	GM部門
278	SONIC TEAM"Power Play"~ベストソングス・フロム・ソニックチーム	CD	MJCA-00033	2,310円(税込)	98.11. 6	ナイツ~into dreams…, クリスマス・ナイツ, ソニックR, バーニングレンジャー, ソニックCD(セガ)	ボーカル+アレンジ	GM部門
279	奇跡の鐘~So special a day~/Happy Day Happy X'mas	CDシングル	MJDA-90003	1,050円(税込)	98.11.18	サクラ大戦2~君, 死にたもうことなかれ(セガ)	イメージソング	シングル部門
280	ソニックアドベンチャー Songs With Attitude~Vocal mini-Album~	CD	MJCA-00039	2,100円(税込)	98.12. 2	ソニックアドベンチャー(セガ)	オリジナル+TS	GM部門
281	サクラ大戦歌謡ショウ 第2回花組特別公演「つばさ」サウンドアルバム	CD	MJCA-00037	3,150円(税込)	98.12.18	『サクラ大戦』シリーズ(セガ)	ボーカル(ライブ版)	企画部門
282	ペンペントライアイスロン オリジナル・サウンドトラック	CD	MJCA-00036	2,625円(税込)	98.12.20	ペンペントライアイスロン(ゼネラル・エンタテイメント)	オリジナル	GM部門
☆マリンエンタテインメント								
283	Dance in the Sentimental Graffiti	CD	MMCM-5005	2,100円(税込)	98.10.21	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	アレンジ(ボーカル)	企画部門
☆ムービック								
284	ドラマCD フレンズ~青春の輝き Dear My Memories~	CD	MACM-1015	2,600円	98. 7.25	フレンズ~青春の輝き(NECインターチャネル)	ドラマ	企画部門
285	センチメンタルグラフティVI~想い出のスクールデイズ②~	CD	MACM-1011	2,500円	98. 8. 1	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ドラマ	企画部門
286	デスクトップのメイドさん House Keeping Operation	CD	MACM-1018	2,800円	98. 8.22	デスクトップのメイドさん(ヘキサ)	ドラマ	企画部門
287	ドラマCD フレンズ~青春の輝き Dear My Friends~	CD	MACM-1016	2,600円	98. 9. 5	フレンズ~青春の輝き(NECインターチャネル)	ドラマ	企画部門
288	卒業M+Ⅰ	CD	MACM-1021	2,800円	98. 9.19	卒業M~生徒会長の華麗なる陰謀(イースリースタッフ)	ドラマ+トーク	企画部門
289	センチメンタルグラフティVII~東京集合!アナタをもっと知りたくて…①~	CD	MACM-1012	2,500円	98. 9.26	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ドラマ+トーク	企画部門
290	卒業M+Ⅱ	CD	MACM-1022	2,800円	98.10.17	卒業M~生徒会長の華麗なる陰謀(イースリースタッフ)	ドラマ+トーク	企画部門
291	ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」Vol.1	CD	MACM-1026	2,800円	98.10.23	テイルズ オブ デスティニー(ナムコ)	ドラマ	企画部門
292	ラングリッサーV オリジナルサウンドトラックス	CD	MACG-7001	2,800円	98.10.24	ラングリッサーV~THE END OF LEGEND(メサイヤ)	オリジナル+ボーカル	GM部門
293	センチメンタルグラフティVIII~東京集合!アナタをもっと知りたくて…②~	CD	MACM-1013	2,500円	98.10.31	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ドラマ+トーク	企画部門
294	卒業M+Ⅲ M+真夜中のCDスペシャル	CD	MACM-1023	2,800円	98.11. 7	卒業M~生徒会長の華麗なる陰謀(イースリースタッフ)	トーク	企画部門
295	ファーストKiss☆物語~ファーストエピソード・織倉香奈~	CD	MACM-1029	2,800円	98.11.21	ファーストKiss☆物語(ヒューネックス)	ドラマ	企画部門
296	皆口裕子のDear My Friends~しゃべらせてみせましょう~	CD	MACM-1019	2,600円	98.11.23	フレンズ~青春の輝き(NECインターチャネル)	ボーカル+トーク	対象外
297	センチメンタルグラフティIX~東京集合!アナタをもっと知りたくて…③~	CD	MACM-1014	2,500円	98.11.28	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ドラマ+トーク	企画部門
298	ドラマCD「マリーのアトリエ」スペシャルBOX	CD	MACM-9001(4枚組)	10,400円	98.12. 5	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士(ガスト)	ドラマ	企画部門
299	ドラマCD「センチメンタルグラフティ」スペシャルBOX	CD	MACM-9002(4枚組)	10,000円	98.12.12	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	ドラマ+語り	企画部門
300	皆口裕子のDear My Friends~しゃべってもらっちゃいました~	CD	MACM-1020	2,600円	98.12.19	フレンズ~青春の輝き(NECインターチャネル)	ドラマ+トーク	対象外
301	ドラマCD「エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士2~①」	CD	MACM-1024	2,800円	98.12.19	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士2(ガスト)	ドラマ	企画部門
302	ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」Vol.2	CD	MACM-1027	2,800円	98.12.19	テイルズ オブ デスティニー(ナムコ)	ドラマ	企画部門
303	センチメンタルグラフティ DJ☆CD~帰ってきたセンチメンタルナイト①~	CD	MACM-1033(2枚組)	3,500円	98.12.26	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	トーク	企画部門

304	センチメンタルグラフティ DJ☆CD～帰ってきたセンチメンタルナイト②～	CD	MACM-1034(2枚組)	3,500円	98.12.26	センチメンタルグラフティ(NECインターチャネル)	トーク	企画部門
☆メディアファクトリー								
305	ポケモンひけるかな?	CD	TGCS-488	3,000円	98. 7.18	ポケットモンスター(任天堂)	アレンジ	企画部門
306	ピカピカまっさいチュウ	CDシングル	TGDS-130	1,000円	98. 7.18	ポケットモンスター(任天堂)	映画TS	対象外
307	風といっしょに/小林幸子	CDシングル	CXDA-102	1,050円	98. 9. 3	ポケットモンスター(任天堂)	映画ED	対象外
308	ポケモンサウンドピクチャーボックス「白い明日だ!ロケット団」	CD	TGCS-534	2,800円	98.11.11	ポケットモンスター(任天堂)	ドラマ+ボーカル	対象外
☆メディアリング								
309	英雄志願 オリジナル・サウンドトラック	CD	MGCD-1060	2,854円(税込)	98. 7. 1	英雄志願～Gal Act Heroism(マイクロキャビン)	オリジナル+OP+ED+ボイス	GM部門
310	アストロノーカ オリジナル・サウンドトラック	CD	MGCD-1063	2,854円(税込)	98. 9. 2	アストロノーカ(エニックス)	オリジナル+アレンジ	GM部門
311	OVA Rhythm～恋の律動 サウンドトラック	CD	MGCD-1064	2,854円(税込)	98. 9. 2	Rhythm～恋の律動(リビドー)	OVAサントラ+ボーカル	対象外
312	オーバーブラッド2 オリジナル・サウンドトラック	CD	MGCD-1067	2,854円(税込)	98.10. 1	オーバーブラッド2(リバーヒルソフト)	オリジナル+アレンジ	GM部門
☆ワーナーミュージック・ジャパン								
313	セガサターン, りみっくすシロ!/DJ SEGATA	LP	WQJL-3460	1,470円(税込)	98. 7.15	セガサターン(セガ)	アーティスト(CMソング)	対象外
314	エチュード虹組 étude prologue～揺れ動く心のかたち～	CD	WPCV-7434	2,500円(税込)	98. 7.25	étude prologue～揺れ動く心のかたち(TAKUYO)	ボーカル	企画部門
315	To be Try/横山智佐	CDシングル	WPDV-7162	1,020円(税込)	98. 9.25	時空探偵DD2～叛逆のアプサラル(アスキー)	TS	シングル部門
☆ワンダーエンターテイメント								
316	いっしょがいいな/菊池志穂	CD	WDCN-30022	3,059円(税込)	98. 7.23	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart(アスキー)	アーティスト(TSほか)	対象外
317	トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へお・い・で・よ Vol.2	CD	WDCD-24120	2,400円(税込)	98. 7.23	「トゥルー・ラブストーリー」シリーズ(アスキー)	ドラマ+ボーカル+トーク	企画部門
318	トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へお・い・で・よ Vol.3	CD	WDCD-24124	2,400円(税込)	98. 8.21	「トゥルー・ラブストーリー」シリーズ(アスキー)	ドラマ+ボーカル+トーク	企画部門
319	トゥルー・ラブストーリー ボーカルコレクション Vol.3 みさきの部屋	CD	WDCD-24127	2,400円(税込)	98. 9.23	「トゥルー・ラブストーリー」シリーズ(アスキー)	ボーカル	企画部門
☆ワンダースピリッツ								
320	惑星攻機隊りとるキャッツ オリジナルサウンドトラック	CD	WSCA-00018	2,548円(税込)	98. 8.19	惑星攻機隊りとるキャッツ(ファミリーソフト)	オリジナル+OP+ED+TS	GM部門
321	タイムクライシスII アーケードサウンドトラック016	CD	WSCA-00021	2,548円(税込)	98. 9.18	タイムクライシスII(ナムコ)	オリジナル	GM部門
☆インディーズ								
322	スーチーパイ・ラジオSTATION 「仮称、スーチーパイちょ～限定版 発売決定記念大特集!?」篇(ジャレコ)	CDシングル	JALE-00012	ゲーム購入特典	98. 7.上	「スーチーパイ」シリーズ(ジャレコ)	ドラマ+トーク	対象外
323	スーチーパイ・ラジオSTATION 「ドキドキ♥ナイトメア お便りARIGATO大特集!!」篇(ジャレコ)	CDシングル	JALE-00013	ゲーム予約特典	98. 7.上	「スーチーパイ」シリーズ(ジャレコ)	ドラマ+トーク	対象外
324	サイキック Re-mixアルバム(データウエスト)	CD		2,980円(税込)	98. 7.下	「サイキックディテクティヴ」シリーズ(データウエスト)	アレンジ	対象外
325	アンジェリークSpecial2 協力者コレクション「愛の贈りもの・II」(コーエー)	CDシングル	KEDI-1006	シリーズ全巻購入特典	98. 8	アンジェリークSpecial2(コーエー)	語り+トーク	対象外
326	エコーナイト オリジナルサウンドトラック(フロム・ソフトウェア)	CD	FSF-ST002	2,000円(税込)	98. 8.13	エコーナイト(フロム・ソフトウェア)	オリジナル+アレンジ	対象外
327	ポケットファイターリミックス/カプコン・スポーツ・クラブ(セルピュータ)	CD	CFCL-0002	1,100円(税込)	98. 9.18	ポケットファイター, カプコン・スポーツ・クラブ(カプコン)	オリジナル+アレンジ	対象外
328	テクノソフトゲームミュージックコレクション Vol.13「風のあこがれ」(テクノソフト)	CD	TCS-0013	2,500円(税込)	98.10. 9	風の丘公園にて(テクノソフト)	オリジナル+ボーカル+語り	対象外
329	テクノソフトゲームミュージックコレクション Vol.14「丘のおもいで」(テクノソフト)	CD	TCS-0014	2,500円(税込)	98.10. 9	風の丘公園にて(テクノソフト)	オリジナル+ボーカル+語り	対象外
330	テクノソフトゲームミュージックコレクションVol.15 「Best of Thunder Force」(テクノソフト)	CD	TCS-0015	2,500円(税込)	98.10. 9	「サンダーフォース」シリーズ(テクノソフト)	アレンジ	対象外
331	SCITRON 10th Anniversary Special Sampler(ポニーキャニオン/サイトロンレーベル)	CD	(2枚組)	プレゼント用	98.10.中	ニンジャウォーリアーズ(タイトー), パワードリフト(セガ), 餓狼伝説(SNK)ほか	アレンジ+ボーカル	対象外
332	スパイクアウト(セガ)	LP		サントラ発売記念品	98.11.上	スパイクアウト(セガ)	オリジナル+アレンジ	対象外
333	スーパーロボット大戦F スペシャル音楽CD(バンプレスト)	CDシングル		ゲーム初回特典	98.12.10	「スーパーロボット大戦F」シリーズ(バンダイ)	CMソング+ドラマ	対象外

新作発売予定表DataBase

DataBase Windowsシリーズ

■発売中止が決定した作品……●TOTAL DRIVING(イマジニア)
■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)未定●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)未定●ゴーディアン・ノット(イマジニア)未定●競馬伝説(ホロン)12月→未定/価格未定●WANTED! THE WESTERN PACK FOR QUAKE II(ピーアンドエー)未定●ドッチDEボール!(SPS)未定/価格未定●HALF LIFE正規輸入版日本語マニュアル付(ソース)12月上旬→12月18日●レジオナルパワーコレクション(コスモスコンピューター)未定●偽典・女神転生 東京黙示録(アスキー)1月●まるごとはいぱーぽりす(広美)11月27日→12月18日●バトルアスリーテス大運動会 あかりと勝負!!(AICスピリッツ)11月20日→12月11日●デストラップダンジョン日本語版(アイドス・インタラクティブ)11月20日→1月29日●最強の将棋(アンバランス)12月4日→12月●リアルタイム版大戦略～+インターネット対戦(システムソフト)12月17日→12月18日●カウンター・ブロウ(スターフィッシュ)12月11日→12月下旬●実践パチンココンストラクション～釘師になろう(スタジオぴえろ/G.A.M.)12月9日→2月24日●Baldur's Gate(セガ)12月→1月下旬●ぼくは航空管制官パワーアップキット1(テクノブレイン)11月下旬→12月18日●"Sin"+"Sin"攻略本(ピーアンドエー)12月上旬→1月中旬●EUROPEAN AIR WAR(メディアクエスト)11月27日→12月18日●パンツァー・コマンダー完全日本語版(メディアクエスト)12月12日→12月25日●GANGSTERS(アイドス・インタラクティブ)11月20日/6,800円→1月22日/7,800円

DataBase ハイブリッド

■発売中止が決定した作品……●月満ちたる稜線(フジコム)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)未定●あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」(ガイナックス)98年→未定●アニメ中学理科1年1分野Ver.2.0/2分野Ver.2.0(アドウィン)12月中旬→1月下旬●アニメ中学理科2年1分野Ver.2.0/2分野Ver.2.0(アドウィン)12月中旬→1月下旬●アニメ中学理科3年1分野Ver.2.0/2分野Ver.2.0(アドウィン)12月中旬→1月下旬●英語上達 ビバリーヒルズ青春白書①/②/③(ソース)12月17日→12月18日●デジグライトシリーズ15「HONDA CLASSIC～時代を駆け抜けたマシン集」(ホンダダイレクトマーケティング)12月11日→12月18日[タイトル・発売元変更]●タワーキットCD「自由の女神」～ニューヨーク恋物語(オープンブック9003)12月18日→1月14日●ミスII～ソウルブライター(ラビックス)12月中旬→1月

DataBase Macintoshシリーズ

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●デスクトップゲーム ピンボール(オルセン)12月11日→1月下旬

※今月の発売予定表はお休みです。パソコンの変更データのみ掲載します。ごめんなさい。

No.1 うる星あんず（大堀康祐）

『ゼビウス』攻略など初期のアーケード記事を手がけたライター。現在はゲーム会社を経営。代表作はPS版『アランドラ』『ネクタリス』，MD版『ランドストーカー』など。

200号おめでとうございます。

当時，“うる星あんず”のスコアネームであちこちのゲーム・センターを荒らしまくっていた僕ですが，ベーマガ別冊のスーパーソフトマガジンを手伝わせていただきました。単なるゲームマニアだった私に，編集長とつぐ美さんがいろいろ親切に教えてくださったことを思い出します。その後，マイコンソフトのX1版『ゼビウス』制作の手伝いをさせていただいたのがゲーム作りに入ったきっかけです。

ハードは年々移り変わりますが，「初心者にやさしい」ベーマガは，私のようなパソコンに興味のない者でも興味を持たせてくれる「バイブル」的な存在です。

No.2 山下　章

チャレ・アベをはじめ，数々のコーナーを担当。現在は㈱スタジオベントスタッフ代表取締役。ALL ABOUTシリーズや解体真書シリーズなどのゲーム書籍を手がける。

いまだから明かしましょう

懐かしの面々が一同に会するということで，魔中年見城ネタや小林ひTOMMYネタ，香港税関での手塚一郎ナンスカ事件などが誌面をにぎわしていることでしょう(?)。おめでとうの言葉は前のページに書いたので，ここではいまだから書けるネタをひとつ。

じつは約15年にもおよぶライター活動のなかで，僕はたったひとつだけペンネームを使ったことがありました。覚えている人は少ないかもしれませんが，ゲームミュージック・コーナーなどを担当していた，幸運私真矢というのがソレ。幸運を「ラッキー」，私を「あたし」として，逆さから読んでみてください。……ねっ。

No.3 手塚一郎

ゲームライター＆小説家を一時休業し，現在はゲームのシナリオ書きをメインに活動中。代表作は，PS版『リング オブ サイアス』『アランドラ』，SS版『海へ』。

Cでお願いします！

ファンタジー通信の別冊は，すでに刊行済みであり，残念ながら在庫もなく，なおかつ増刷の予定も皆無で，いわゆる絶版状態。ゆえに探したり，問い合わせたり，はたまたほかの人に話したりなど，絶対にしないでください。たのむよ，マジで。

……なんて冗談が通じない読者も多いんだろうなぁ。編集部から「創刊200号だから，何か書いてよ」と言われたとき，そんなことを考えてしまいました。

今月号は，なつかしい人たちがたくさん登場するとのことなので，ひさしぶりに読者にもどり，ベーマガを楽しめそうです。

関係ないけど，64の『ゼルダ』はいいねぇ。

ベーマガ200号記念

歴代OB＆古株ライターが勢ぞろい!!

（No.はベーマガデビュー順）

Final

ファイナル

No.7 断空我

プログラミング入門からゲーム紹介まで幅広く執筆しつつ，意味不明な用語を連発して，読者からの人気を集めていたライター。そのキャラクターはいまでも通用するか？

（いまでも）やってやるぜ！

あのころはファミコンでしたよファミコン！　ディスクシステムなんてのが発売されて『ゼルダの伝説』に感動してました。いまじゃ『時のオカリナ』だもんね～。でも，あのころのほうがワクワクしながら遊んでいたよな気がするなぁ。ゲーム機はファミコンからドリキャスになったけど，ゲームの本質は何も変わってないように思うよ。パソコンなんて当時8ビットだから貧弱貧弱ゥーッ！だったけど，いろんなメーカーから出ていてバラエティに富んでたっけ。BASIC言語も微妙にちがっていて，移植なんて言葉がよく使われてたよね。それにしても200号とはスゴイよ。立派だと思います。

No.8 YK-2（古代祐三）

ベーマガのミュージックプログラム・コーナーで活躍後，本格的な作曲家としてデビュー。代表作は『イースI，II』『ソーサリアン』『ザ・スキーム』ほか多数。

ベーマガの思い出

まだ駆け出しのゲーム少年だった僕を，夢のようなゲームの世界へ導いてくれたのが唯一，ベーマガでした。当時のゲーマーやパソコンオタクがほしい情報のすべてがぎっしりつまっていて，雑誌がすり切れるまで夢中で読みあさっていました。そんな素晴らしい誌面に一時でも参加でき，それをささえてきたスタッフと出会えたことは生涯の宝と言うほかありません。この出会いがなかったら，いまの僕も存在していなかったでしょう。つぎの世代の子どもたちにもゲームの「本当のおもしろさ」を伝えていけるのはベーマガをおいてほかにはありません。これからもガンバってください。

No.9 ベニー松山

先日，集英社スーパーファンタジー文庫からデビュー作『隣り合わせの灰と青春』が復刻。本誌でも『俺コレ』不定期連載中。なぜNo.12ではなくNo.9なのかは本文参照。

かつてダジャレ王と呼ばれた男がいた……

今月のおススメは『バンジョーカズーイ』だぜ！　って……あれれ？　み，みんなちがうコト書いてる！　それどころか懐かしい面々がズラリと……むうぅ。こうなっては俺も捨てた名前を明かさねばならぬのか。

ああそうさ。俺は昔Tommyって名乗って読者の闘技場（初代）担当したりしてたさ。なんでベニ松になっちまったかは上記の本のあとがきに書いといたから，興味があったら立ち読み（謙虚）でもしてくんなッ！

しっかしスゲえペンネームだよなコレって。いや，ベーマガには伝統的にアニメキャラとか奇怪な名前が多くって……ああっ，何をするんですかイケダ記者ッ？　ぐはっ！

No.4 響あきら（池田雅行）

「ゲームは仕事にしない」と言ってベーマガを去ったが，現在は某マンガ誌でゲーム記事やゲーム制作者マンガを担当。やっぱりゲームが大好きなんじゃん。

ベーマガげんきでちゅう

僕が15年前，ベーマガを買い出したのは別冊付録スーパーソフトマガジンの『ゼビウス』や『マッピー』の特集記事が読みたかったから。いまではゲーム記事などとくに珍しくもないが，当時アーケード・ゲームの記事をあつかった雑誌はほとんどなく，しかもその内容のレベルの高さは群を抜いていた。僕は毎月ベーマガの発売日を楽しみに待ち，スーパーソフトマガジンを大事にファイルしていた。縁があって，その後ベーマガのライターになったが，そこでの経験や人脈はいまでも大いに役立っている。本当にベーマガとの出会いは僕を大きく成長させてくれた。感謝，感謝，でちゅう。

No.5 見城こうじ

「激論ビデオゲーム」などを担当したアーケード・ライター。ナムコを退社後，仲間と㈱ノイズを設立。現在マリーガルマネジメントの支援のもと，N64用ソフトを開発中。

でも定番はやっぱりカレー

お久しぶりです，見城です。いや，なつかしいなあ，うれしいねえ，またここで原稿が書けるなんて（号泣）←チョト大げさ。

私，たまに趣味半分で料理します。最近，キノコのスパゲティを覚えましてね，これがイケるんですよ，ええ。あと薄切りのロース肉で人参やシイタケを巻いてカツにして揚げるというのも最近学びました，うまいぞ。いい奥さんになれるかな，アタシ。

あー，バカ書いてごめんなさい。

現在の仕事については，そりゃもう充実した日々を過ごしております。新鮮なイベントの連続で，ああ，オレ生きてるなあって感じですわ。ではバイナラ，バハハイ。

No.6 くりひろし

長期連載「パソコンレクチャー」の執筆者。現在は北海道某所在住，仕事で週1回は東京に。すでにマイル長者だが，ヒマができるのとマイルの有効期限切れとどっちが先か？

いまや単独連載最長不倒!?

ベーマガで描くきっかけは，断先生と編集部に遊びにきたことでした。初期の山下先生本のマップ作成やイラストでずいぶん徹夜をした覚えが……卒論が終わらなかったばかりに当時のライター仲間での香港旅行に参加できなかったのは，いまでも悔やまれる!! それにしても，早いもので連載開始からもう14年，170回以上を一度も落とすことなくつづけてこられたのはまさに奇跡!! ……って，じつはここ8年ばかり手伝ってくれてる有能アシスタント・総理嬢が日夜，小人の靴屋さんをしてくれるおかげだったのだ。本当にありがとう！ さて，つぎの目標は連載通算200回！ 殿堂入りなるか？

Stage Special
ステージ　スペシャル

No.10 やんま（山下信行）

かつて本誌でアーケード担当ライター＆カメラマンとして活躍。現在はセガAM3研にて『電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム』のADをつとめる。

僕の○○はベーマガなしでは語れない

200号ですね。めでたいですね。ベーマガは僕の人生の本当にBASICな部分を築いてくれた本でした。コンピュータとの関わりはもちろんのこと。ベーマガを読んだり，記事を書いたりしていなければ，『F-ZERO』のMUTE CITY Iは最終コーナーを立ち上がってからブーストを使うつまらない人間になっていたかもしれないし，アッパー昇龍拳の快感も知らないフヌケた男だったかもしれません。そして，「F」と打つだけで「F-1スーパーラップ」や「F-1エギゾーストノート」と変換されるATOKの素晴らしい辞書は完成していなかったでしょう。ありがとうベーマガ！ 300号目指してガンバレ！

No.11 猪野清秀

歴史モノや経済モノを好むSLGライター。代表著書に『チャレンジ！パソコン・シミュレーション・ゲーム』などがある。現在はインターネット上での執筆編集に専念中。

今年はおもろい年になるゾ！

創刊200号おめでとう!! かつてベーマガでシミュレーション・ゲーム関連の記事を主に担当していた猪野清秀です。今は紙媒体からは退いていますが，鼻血が出るほどゲームで遊んでいるのは以前と同じです。

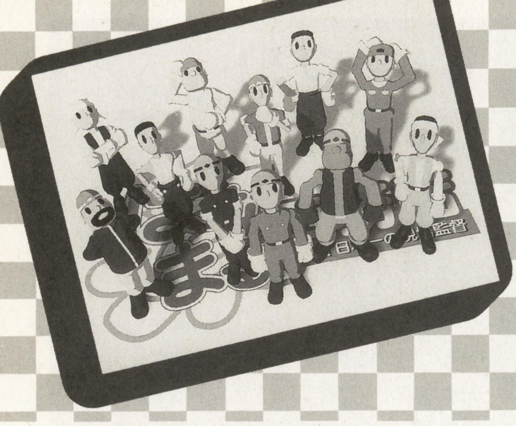
ベーマガでも『ウルティマオンライン』の記事が好評連載中ですが，今年はネットワーク・ゲームが昨年以上に話題を集め，それに連動して(あるいはそれ独自に)いろいろな変化がゲーム業界内で起こると確信しています。ソロプレイでは味わえない新しい世界が体験できる，そんな可能性を秘めたゲームたちが続々登場し，ベーマガ読者たちを寝不足にするにちがいありません。

No.12 赤鳥龍吉

本誌の「新・読者の闘技場」を1年にわたって担当していた過去を持つ。本人はそのことを忘れたがっているらしいが，この原稿が彼の記憶を呼び覚ましてしまったという。

創刊200号記念？ まだつづいてたの？

200号ってゆーと，16年ちょっと？ ずいぶん長いよなー。ってゆーか，「読者の闘技場」って，まだつづいてたのな（禁句）。とりあえず，おめでとーございまーす。俺がこの雑誌と関わってたのなんて，はるか昔，ほんの一時期なのに，いまさら何を書けってーの。ほかに誰がここに原稿書いてんの？ 響あきらに見城こうじ，うる星あんず？ そうそうたるメンバーだな。思いっきり場ちがいじゃんか，俺。ページの端数調整なのが見え見え。別にいーけどね。呼んでいただけて，光栄ってことで。これからも300号，500号目指してガンバってくださいな。



はたらくおじさんQ&A

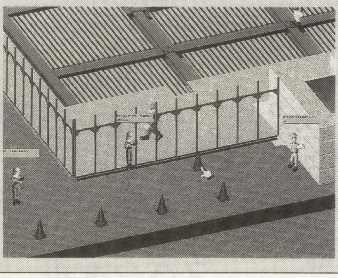
現場監督SLG『はなまる工務店』も，発売されて早3か月。もうすでに，日本一の現場監督に輝いたという人もいることだろう。今月は，まだ序盤でツマっている読者のために，Q&A方式でトラブルを解決していこう。　（文／山田真也）

はなまる工務店
〜めざせ！日本一の現場監督
■アートディンク　■Windows95／98
■SLG　■10,800円　■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎043-299-7890

Q1 なんか突然作業範囲をしきる赤テープが貼られなくなったのですけど…。

A1 もしかして，ジャマしてない!?

このゲームでは，ほとんどの作業が職人主導で行なわれている。作業範囲を赤テープで区切るという作業も，職人たちが自主的に範囲を決め，区切ってくれているのだ。その作業をやらないのは，じつはコーンなど現場監督が設置したモノがジャマで，職人がテープを貼れないためだったりする。職人の無言の訴えを察知し，早急に撤去しよう。くれぐれもジャマしないようにね。

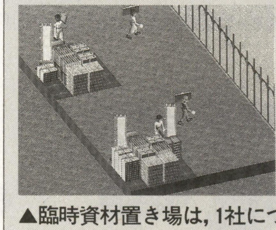


◀コーンや臨時資材置き場は現場に密接させないこと

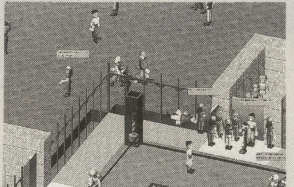
Q2 作業はつつがなく進んでいるのに，納期に間に合ってくれません。どうして？

A2 人手や設備などを増やそう。

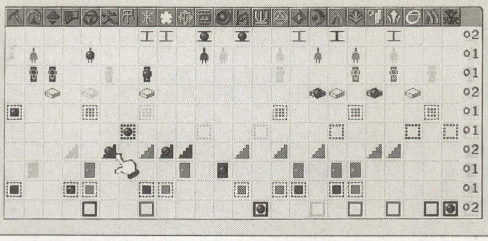
序盤のマップはただ見ているだけでもいいのだが，大半のマップは敷地面積の広さや建物の高さもあり，効率よく作業を進めなければ納期には間に合わない。そのためには，古典的な戦法だが人海戦術と物量作戦で挑もう。具体的には，時間がかかりそうな作業は最初から協力会社を増やす，臨時昇降設備を全工程ぶん設置する，などだ。とにかく納期最優先なので，金に糸目をつけてはならないのだ。



▲臨時資材置き場は，1社につきひとつ設置してもOK



◀高層ビルでは臨時昇降設備を置きまくろう

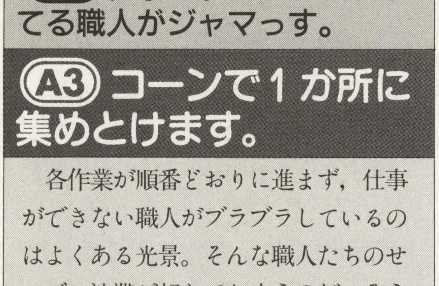


◀屋上部分の作業もやらねばならない「骨組み」「床」「外装」の3工程は，受け持つ会社を増やすのもひとつの手

Q3 仕事せずにブラブラしてる職人がジャマっす。

A3 コーンで1か所に集めとけます。

各作業が順番どおりに進まず，仕事ができない職人がブラブラしているのはよくある光景。そんな職人たちのせいで，渋滞が起きてしまうのだ。そういうときは，休憩所近くなどにひとつだけコーンを設置してみよう。職人たちをコーンの周囲に足止めできるぞ。



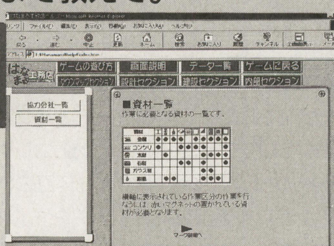
▲特定の職人たちを足止め中。作業できる状態になったら解放するのを忘れずに！

Q4 なんか，こう，スミからスミまで教えて。

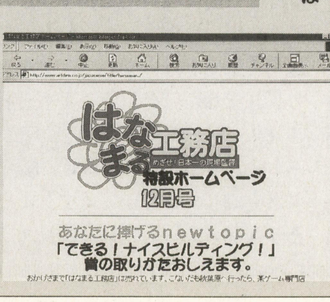
A4 誌面が足りないので，ヘルプを見ましょう。

このゲームの独特なシステムは，ふつうにマニュアルを見てプレイするだけではわかりづらい部分もある。そんなときには，ヘルプ機能を活用してほしい。なかにはマニュアルに書かれていない情報も載っているので，まだ見たことがない人はひととおり目を通してみるといいだろう。

また，開発元であるアートディンクのホームページでも，『はなまる工務店』に関するさまざまな情報が公開されている。内部情報も書かれているので，一度ご覧あれ。



◀ヘルプはマニュアルでは知り得ない情報まで網羅



▶内部情報が充実している『はなまる〜』のページ

※アートディンクのホームページ……http://www.artdink.co.jp

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■ネットワークRPG
★メーカー問い合わせ先 ：☎03-5436-6497

このコーナーは

インターネットを介して大勢のプレイヤーが集まってくるRPG，それが『Ultima Online』だ。ひとつのサーバー（世界）に同時に入れる人数は，ざっと3,000人。でも，家を建てたり，動物を飼い慣らしたり，建物のなかをヘンなアイテムでいっぱいにしたりといった，一時的なプレイヤーの介入を考えると，累計的には，とてつもなく多くの人間が生活をしていることになるのだ。

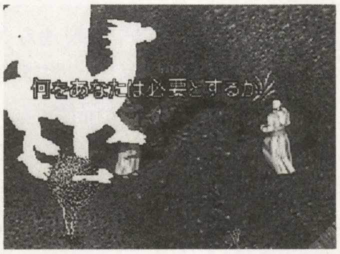
必須イベントやエンディングもない，この生活するだけの型破りRPGのおもしろさを伝えるのが，本コーナーだ。

『Ultima Online』必要環境

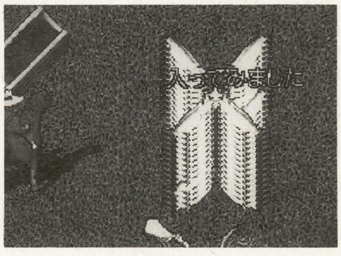
タイトル	Ultima Online	Ultima Online The Second Age
対応OS	Windows95／98	
価格	9,800円	9,800円 ※アップグレード・サービスあり（送料・税込1,400円）
CPU	Pentium133MHz以上 （推奨：Pentium166MHz以上）	MMX Pentium200MHz以上 （推奨：MMX PentiumII233MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上）+スワップ	383MB以上（推奨：589MB以上） +スワップ
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）	64MB以上（推奨：128MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨8倍速以上）	
ビデオカード	DirectDraw5.0対応，HighColor（65,535色）以上，2MBビデオRAM（推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）	DirectDraw6.0対応， HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM （推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード，インターネット接続環境，カタコト会話のできる英語力，年齢18歳以上，キーボード+マウス	DirectSound6.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 年齢18歳以上，キーボード+マウス

四つめの日本サーバー設置

『UO』に関心が深い読者が喜びまくる朗報がつづいている。『The Second Age』という追加マップデータ（このソフトをインストールすると，特別な土地に行けるのだ）には，日本語ヘルプをはじめとした，さまざまな拡張ツールが付属していた。サーバーが日本国内に三つもオープンし，日本人プレイヤーが大量集結。当然のごとく，日常会話は，漢字とひらがなとカタカナの支配するところに。トラブルに対処してくれるゲームマスターも，テレホーダイ時間に呼び出し可能，しかも日本語会話が通じるというサービスぶりだ。諸外国の人々とくらべ，なんと日本は恵まれていることか！加えて，さるスジの情報では，国内の第4のサーバーが準備されているという。おそらくこの号が書店に並ぶころには，すでに設置され，大勢のプレイヤーが新キャラを育てているかもしれないが，とりあえず報告をしておこう。Yamato, Asuka, Wakokuにつづくそのサーバー名は，やはり和風の名前になるという説が有力だ。



◀翻訳サーバーも動き出し，言語の壁はさらに薄く

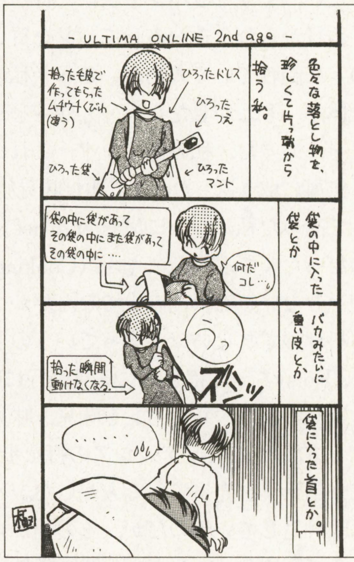


▶積み上げられた魚。遊びゴコロが生きるゲームだね

現在の日本サーバーは，連日大盛況。もっとも入植者の多いAsukaに至っては，平日でもテレホーダイ開始時間（23：00）から混みはじめ，さらには満員となってしまう。そんな状況から第4サーバーの年内オープンが十分予想されるわけだが，これから『UO』をはじめる人も，このサーバーは狙い目かも。とりあえずみんながNewbie（新入り）なんだからね。

岐阜市　極堂さん

（サーバー：Asuka 職業：木こり）



「役に立たないものだとわかっていても，今日も拾ってしまう私。いつの日かのワラシベ長者を夢見て」

今月の「あるある」劇場。皮は裁縫道具でヨロイとかにすると高く売れるよ。あと，もっと腕力（STR）鍛えるべし。

 ※『UO』に関する最新情報は……http://www.japan.ea.com/archive/uo/findex.html

ブリタニアに死す

奥様はブリテイン市民

連載日記

このコーナーでは，『ウルティマ』シリーズをこよなく愛する家庭婦人CUCCIOLO（クッチョロ）さんが，ことあるごとに寄稿してくれる『UO』体験日記のほーんの一部だけを公開。彼女は最近，死者蘇生のできるマスターヒーラーを目指しているらしい。『T2A』の街，デルシアを拠点に，ラマに乗りながらネタ探しの旅に出ることも。

○月×日

味見スキルを鍛えてみようと思い立った。さっそく味見スキル（Taste Identification），毒塗りスキル（Poisoning），錬金術スキル（Alchemy）を持った新キャラクターPoisyが，ブリテインの街に誕生。錬金術スキルで作った毒薬を，毒塗りスキルで食べ物に塗り，それを毒味して味見スキルを鍛えるのだ。初期装備として毒薬を2，3本持っていたので，まずはこれを使うことにしよう。パンをひとつ購入。これに毒を塗るのだーっ。毒薬のビンをダブルクリックして……ゴクッ，ゴクッ，ゴクッ。あ，飲んじゃった！　薬のあつかいかた，まちがえたーっ!!　全身にまわりはじめる毒。私，このまま，ここで死んじゃうのかも。あまりにも短かった一生を振り返り，後悔にひたるPoisy。と思っていると……治った。この毒薬，すごく弱かったみたい。

今度はまちがえずにスキルリストから毒塗りスキルを選んで，パンに毒を塗る。毒を食べ物や武器に塗る行為は道徳的に良くないことなので，カルマが少し下がってしまった。しかしこれで毒入りパンの完成だ。この毒パンを何度も毒味してスキルを鍛えていると，ふいにパンが消えてしまった。私の隣に立っていた人がスリだったのだ。しかたがない，もう一度パンを買いに行かなくちゃ。

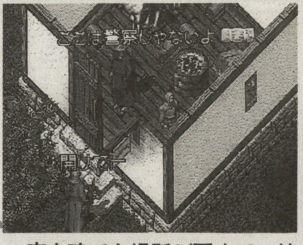
銀行からお金をおろしてパンを買いに行くと，店内に大の字に倒れている人物が。さっき私のパンを盗ったスリの死体だ。もしかしたら……と期待をこめて死体を漁ってみると，あった，私の毒パン!!　これは返してもらうよ！

無事に取り返したパンで再び味見修行。味見能力を92.8にまで高めた私はついにMaster Chef（熟練料理人）となったのだった。でも料理スキル（Cooking）はたったの5.0。料理をしない熟練料理人ってなんだかヘン。料理評論家か？

料理のできないシェフっていうのも，案外いいなぁと思い，Poisyちゃんはさらに味見修行に励む。人気のない場所を選んでひたすら毒パンを味見，味見，味見……。

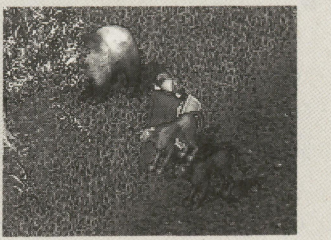
一方，PUPPYがデルシアの町を歩いていると，銀行の前で乗用ラマを売っている人がいた。不思議なことにこの人は駆け足しているのだが，その場からまったく動かない。まるで室内ランニング用の健康器具を使っているみたいだ。一体どうやったらそんな動きができるの？とPUPPYがたずねると，彼は教えてくれた。ほんのちょっと走ってすぐにTABキーを連打。そうすればその場でランニングができるんだそうだ。PUPPYも試してみたけど，うまくいかない。

ツツヌケハウスは大騒ぎ



▲家を建てた場所が悪くて，外の人と会話ができてしまうー！

▼外に仲良くならんでいる人々。じつはただの残像なのだった



ちょっとむずかしいみたいだね，と思っていたら，じつは自分のパソコンでは，成功しても走っているようには見えないのだそうだ。

○月△日

せっかく建てた私たちのギルドハウスことラマハウスに重大な問題（？）が発見された。建てた場所が悪かったのか，ふつうだったら外にはもれないはずの家のなかの会話が，外を通る人に聞こえてしまうのだ。逆に外からの声も，家のなかで聞き取れる。会話の秘密保持がまったくできない欠陥住宅なのだが，例によって住人たちはのへへんとした人たちなので，全然気にしないようだ。今日も家でムダ話に花を咲かせていると，通りがかりの人たちが「ここの家，声聞こえてる……」「そうみたいだね」と言葉を交わしている。さっそくなかの悪ノリ住人たちが応じる。

「めずらしくて，いいでしょー」

「安かったぶん，壁が薄いんです」

「おかげで冬が寒いです。暖炉（鍛冶用の炉）があるから，なんとかなりますが」

彼女たちは「そっか。風邪ひかないように……」と私たちを気づかいつつ，冒険のつづきに旅立っていった。家のなかにいながら外の人とお話できるなんて，おもしろいよね。これはもう，ベンダーを設置して家のなかから呼びこみするでしょ，とはYaburaさんのアイデア。「いらっしゃいませー」とアイサツしたり，「ご一緒にスクロールはいかがですか？」なんていう声かけ販売ができるぞ!!

○月□日

ハロウィンでのAbyssにつづいて，またしても期間限定特別サーバーが開設された。今度のサーバーはFarmagedon（農

場最終戦争)。ブリテイン以外の町からスタートすると,ネズミだのニワトリだのになってしまうという世界。ネズミとして生まれたPUPPY,熊手をかかえた人間として生まれた私とYaburaさんが首都ブリテインで集合。この世界の人々や動物たち(プレイヤーの変身)のなかには,見かけではわからないが,能力値を高めるアドバンスト・ゲートをくぐって,ものすごく強くなっている者もいるのだ。ブリティッシュ城の前で出会った1羽のニワトリ,スーパーチキン氏(勝手に命名)もそんな強い動物のひとり(というか,1羽)なのだった。

「I DEMAND TO SEE LORD BRITISH!(ロードブリティッシュにお会いしたい!)」と堅く閉ざされた城門の前でわめくチキン氏。さっそく私が調教(なんと動物に変身したプレイヤーを調教できてしまうのだ!)をしようとしたが,すでに彼は調教済みの身で,手が出せなかった。

「あらら,あなた調教済みね」というと「yes hehe I tamed MYSELF(へへ,そうさ,俺は自分で自分を調教してあるのさ)」。へー,自分で調教ができるのか。聞けば,彼は体力120,器用さ250,知力70という驚異のステータスの持ち主。

「AND I have gm cooking gm tactics gm wrestling gm...somthing(それに調理スキルはグランドマスタークラスだし,タクティクスやレスリングや……ほかにも何かあったけどGM級なんだぜ)」

スキルもことごとく最高レベルに達しているとは。感心していると,スーパーチキン氏いわく「I dont wanna be human(人間になんて,なりたかないね)」。

たしかに,そこまですごい能力持ってたら人間なんて目じゃないね。とはいえ,すべてを得たかに見えたこのスーパーチキン氏にも手に入らないものがあった。

「all I wanted were these cool new pitchforks(そのカッコいい新品の熊手さえ手に入ればなぁ)」

ははは,ニワトリじゃ熊手を持てないでしょ?

「I cant carry anything chickens dont have paks(何も持てないんだ。ニワトリにはバックパックがないのさ)」

そしてスーパーチキン氏は「Im gonn check out the bank(ちょっと銀行に行ってくるぜ)」と言い残して去ってしまった。物を持てないのに銀行に行って,どうするんだろ?

街角の賞金首掲示板をチェック。いるわいるわ……賞金首の人々の名に混じってa chicken(ニワトリ)だのa bull(牛)だのが指名手配されている。そこらじゅうにあふれかえっている「a chicken」のなかから指名手配の1匹を探し出すなんてとても無理だろうなぁ。でも,もし倒せたら賞金首って……ニワトリの首が手に入るのかな?

彼がほしがっていたバックパックは,人間様もごく少数しか持っていない。もしかして,何回か死ねばいいのかもと,なんとなくわかってきて,実験として私がYaburaさんを殺すことにした。両者合意の上で私がYaburaさんに襲いかかると,人々がまわりから走りよってきた。

「oh no Lets kill some animal!!! no human(ああ,ダメだダメだ,人間じゃなくて動物を殺そうぜ)」

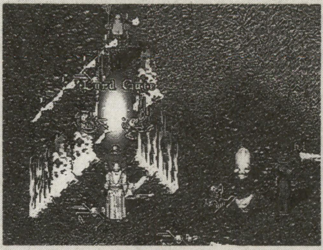
いやそうじゃなくて合意のうえでやってるんだけど,その……あ,Yabura死す。実験成功。私を止めようとしていた彼らは「we are human army(我々は人間軍なのだ)」と言いながら,獲物となる動物を求めて立ち去っていった。

人間軍VS動物軍が最終戦争をしてるってわけか。どうりで歩いていると「Die Human!」なんて叫びながら雄牛が襲ってきたりするわけだ。じつは雄牛は弱かったので返り討ちにしちゃったけどね。

一方そのころ「a rat」ことPUPPYは,シカになれるムーンゲートを見つけてシカに変身。ブリテインの街をその姿で歩いているうちに日本人の人間さんやニワトリさんと出会い,なごやかで楽しいひとときを過ごしていた。街のなかに,なぜか大きな食卓とごちそうが並べられていたので,さっそくみんなで御着席。しかし食卓に並んでいるのは残念ながら飾りものらしくて食べられない。すると人間のひとりが「シカくんが,肉になって食卓に乗ってくれるよね?」とひとこと。「いやだ。まずいよ,まずいよ,おなかこわすよ?」とあわてて答えるPUPPY。人間さんは「うーん」と言いながらもあきらめてくれたようだ。

こんなふうにPUPPYたちが平和に過ごしているとき,同じ街のなかでは,いたるところで人間と動物との最終戦争が展開している。とくに人間というものは,どうもニワトリを見ると襲いたくなる性分らしく,PUPPYたちと一緒にいたニワトリさんも,やたらと通りがかりの人間に襲われてしまう。ニワトリさんはすばしこい身のこなしで逃げまわっていたものの,ついには殺されてしまった。しばらくして,みんなのもとにひとりの人物がやってきた。彼いわく「さっきのニワトリです」。死んだニワトリさんが蘇生して人間として帰ってきたのだ。ふたたび和気あいあいと過ごす一団だったが,じつはPUPPYはほんのちょっぴり残念がっていた。

「さっきの姿のほうが動物どうしの連帯感があったのに」

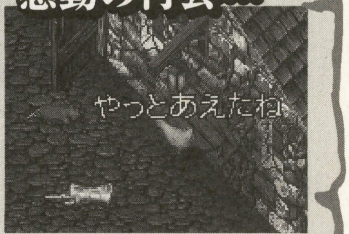


◀あちこちに人間や動物に変身できるゲートが並んでいる



▶動物たちに殺されて報復賞金をかける人々

感動の再会…



▲生まれる場所がちがえば,生まれる形もちがう……ということで,新しくキャラを作りなおした我らがCUCCIOLOさんとPUPPY氏。紆余曲折を経て,ようやく,とある街でめぐり会うことに成功

英傑伝シリーズ

三國志曹操伝

君は姦雄となるか？能臣となるか？ その2



■コーエー ■Windows95/98/NT4.0 ■シミュレーションRPG ■9,800円 ■発売中 ■メーカー問い合わせ先：045-561-6861／ホームページ http://www.koei.co.jp/

RPG感覚で気軽に遊べる「三國志曹操伝」が発売されました。ストーリーは三国志演義に準じていますが，選択によってはオリジナルのストーリーを楽しむことができます。今回は虎牢関の戦いまでを紹介しましょう。

（文／源　康史）

董卓の先鋒を蹴散らせ！

汜水関の戦い

制限ターン数20
勝利条件：敵を殲滅する！
取得アイテム：布の手袋・回復の豆・解毒の薬

反董卓連合軍結成！

汜水関の戦いは，反董卓連合軍によって団結した各地の群雄と，董卓配下の猛将華雄との戦いです。この戦いでは孫堅軍と袁紹軍，そして関羽が友軍として参加しますが，袁紹軍は動いてくれません。しかも，孫堅が手柄を立てるのを恐れた兵糧係の袁術が孫堅に兵糧を送らず，孫堅軍は飢えて弱っています。ですから戦力的にはあまり当てにしないほうがいいでしょう。

華雄を討ち取れば勝利も同然

まず曹操軍を二手にわけて，森に潜む伏兵を駆逐します。歩兵は隣接した部隊とななめ方向にいる部隊に攻撃ができ，騎馬隊は隣接した部隊にだけ攻撃できます。夏侯淵は弓騎馬という珍しい兵科なので，敵と隣接しては攻撃できません。2マス分距離を置いて攻撃しましょう。

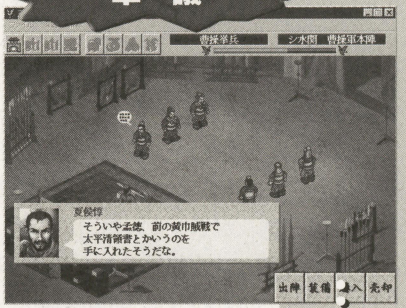
孫堅は意外と善戦しているので，早めに回り込んで，華雄を集中的に狙うようにしましょう。しかし，華雄は西涼騎馬というななめ方向にも攻撃できる強い兵科ですので，体力が少ないまま近寄ったらひとたまりもありません。

汜水関の戦いの必勝法はズバリ関羽を華雄と戦わせることです。関羽が華雄と隣接すると一騎討ちを仕掛けることができます。三国志演義でも同様の場面があり，関羽は一瞬にして華雄を討ち取ってしまったのです。これと同じことが再現できるわけです。関羽が華雄に近づきやすいよう，スペースを空けておくと楽に勝つことができるでしょう。

華雄を討ち取ったら，汜水関の本陣を目指します。本陣を守るのは李粛です。李粛は道士という兵科で遠距離から策略（魔法のようなもの）を使ってきますが，それほど強烈ではないので，さっさと討ち取ってしまいましょう。勝利条件は敵の殲滅ですので，すべての敵を討ち取った時点で勝利となります。

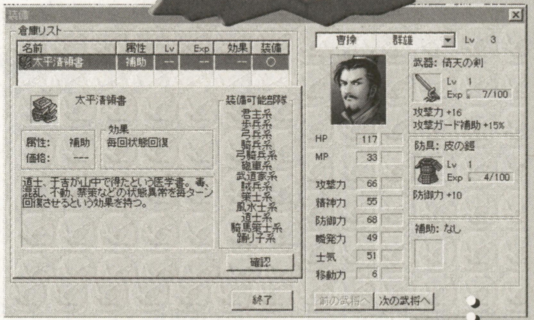
あらかじめ回復の豆を買っておいて，孫堅軍を回復させてあげてもよいかもしれませんが，敵を攻撃した

軍議



◀軍議のとき武将をクリックすると，アドバイスが聞けることがある

装備



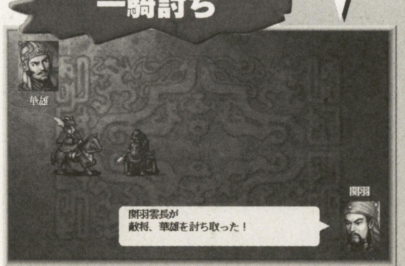
◀入手したアイテムは装備することを忘れないようにしよう

孫堅ピンチ



◀先鋒の孫堅は味方からの兵糧が届かず大苦戦。正史では華雄を討ち取っている

一騎討ち



◀孫堅の手柄を演義で関羽が奪ってしまった。関羽の華々しいデビューだ

り倒したときなどに得られる経験値が惜しいので，早めに退却してもらうほうがよいでしょう。

虎牢関の戦い

制限ターン数20
勝利条件：敵を殲滅する
取得アイテム：回復の豆　皮の兜

天下無双の猛将呂布出陣！

華雄が討ち取られ，一瞬動揺した董卓軍ですが，呂布(りょふ)が出陣することで勢いを盛り返します。しかも虎牢関という難攻不落の関をバックにしているのですから，負けることはまず考えなかったでしょう。

曹操軍の他に友軍として参加するのは，袁紹軍，陶謙(とうけん)軍，劉備(りゅうび)軍です。呂布は正攻法の陣を敷き，近づいたところを一気に殲滅しようという作戦です。呂布は西涼騎馬でしかも方天画戟(ほうてんがげき)（武器）によって，連続攻撃をしてきます。基本的には友軍（とくに陶謙軍）を盾にして，敵の勢力を削(そ)ぎ取っていく作戦をとります。

ここでも三国志演義の名場面を再現することができます。劉備・関羽・張飛(ちょうひ)と呂布の一騎討ちです。演義では3人同時に相手をしましたが，今回は1人ずつ相手になることができます。ですが，呂布を倒したわけではないので，あくまでイベントの一種として発生します。ここまで包囲してしまえば勝ったも同然ですけどね。

とくにこれといって苦労はしないので，こちらも正攻法でよいでしょう。また，

◆ 部隊（兵科）の相性 ◆

騎兵	歩兵に強く弓兵に弱い
歩兵	弓兵に強く騎兵に弱い
弓兵	騎兵に強く歩兵に弱い

▲歩兵は騎兵に比べて防御力が強いという特徴もある

兵科同士の相性を考えて攻撃すれば，効率のよい戦いができます。

呂布を倒せば，虎牢関に陣取る董卓軍は退却していきます。

董卓は遷都で対抗!?

董卓は洛陽(らくよう)を捨て，長安(ちょうあん)に強行遷都します。その際洛陽の街をすべて焼き払い，金持ちの財産をすべて没収してしまいます。民衆が根本にあることを忘れてしまっては，自分の足を食うタコと同じで，戦略的に無意味に見えますが，長安は董卓の地元西涼に近く，守りに適した城塞都市ということで，悪条件と好条件が相殺されたのでしょう。

◆ ◆ ◆

次回は董卓の撲滅編から進めていきます。新たな選択肢も現れ，選択に迷う場面も登場します。三国志演義では語られなかった貂蝉(ちょうせん)と曹操の恋物語も？

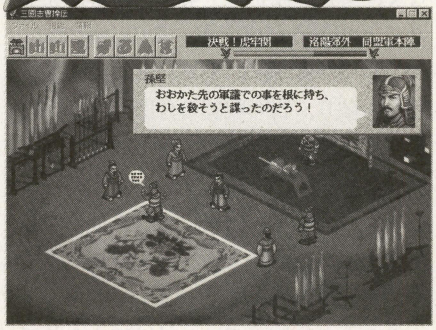
『三國志曹操伝』は名場面も多く登場するので，何回もプレイするつもりで，選択肢の場面では迷わず，どんどん先に進めていきましょう。

あわてる董卓だが……



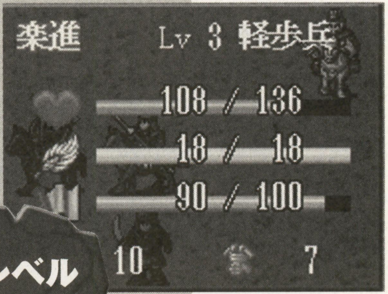
▲華雄を失ったが，まだ呂布がいるせいか安心しているようだ

同盟に亀裂!?



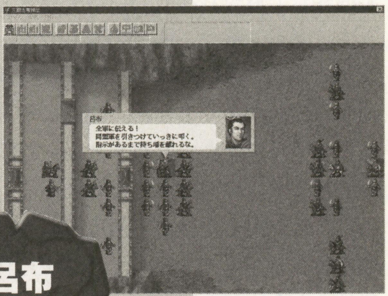
▲孫堅は命からがら退却し，兵糧を送らなかった袁術を斬ろうとする

レベルアップ



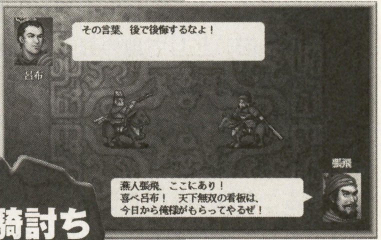
▲上から体力・精神力・経験値。経験値は100ポイントになるとレベルアップする

呂布見参



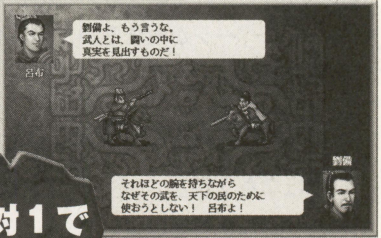
▲呂布が中央に布陣し，同盟軍が近寄るのを待っている。呂布には気をつけろ！

一騎討ち三回戦



▲一騎討ちその1。まず張飛が一騎討ちをしかけるが呂布に押されてピンチ！

3対1でも勝てず



▲一騎討ちその2。関羽が助太刀に参上。さらに劉備が加わるが勝てない

悪党長安に去る



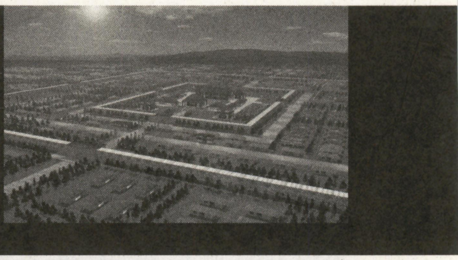
▲家臣の反対を押し切って遷都。伝統ある古都洛陽を廃墟にしてしまう

奥深い三国志の世界を骨の髄まで味わおう

月刊 三國志読本 2月号

今月のテーマ：
目立たぬ猛将／容姿
文／源康史





前回はあの世で泣いている于禁の名誉を挽回しましたが，于禁と同じく泣いている武将は星の数ほどいます。蜀の武将は神様になるわ，伝説の軍師になるわでご満悦でしょうが，魏や呉の武将は正しく語り継がれていません。曹操の名前を聞くだけで子供も泣き出すと言います。現在もそうなのでしょうか？（笑）

三国志武将列伝「楽進伝」

三国志の五大将のうち，3人は『三国志演義』でもそれなりの活躍を見せています。張遼，徐晃，張郃の3人です。しかし，前回紹介した于禁と楽進は特別活躍する場面がありません。楽進は李典と並んで「目立たない武将」といった印象があります。名前はあちこちに出てくるのに，ただ出るだけで手柄は他の武将に取られてしまっています。楽進の場合，于禁のように死に際が特に悪かったわけでもなく，他に原因があるのです。

その原因の最たるものが，肝心の正史三国志に記述が少ないということ。きちんと「楽進伝」として魏の五大将の列伝に記載はされています。少ないというだけなら，蜀の関興や張苞などはほとんどないと言ってもいいので，いくらでも話を加えることはできたでしょう。やはり魏将であることが楽進にとって，後世の評価を曇り眼鏡にさせてしまったのでしょう。今回は少ない記述の中から楽進の名誉を救うことに主眼を置いて紹介していきます。ページが埋まるかどうか不安ですが（笑）。

肝っ玉満点の一番乗り男

楽進は字を文謙といい，兵卒の出身であったところを曹操に見いだされ，直属の書記官（記録係）となりました。最初は文官だったのです。当時，字の読み書きは誰でもできたわけではありませんでした。ゲーム中では政治力や知力という値で文官の能力を表していますが，楽進の場合もう少し高くてもよいですね。演義では，あの狂士禰衡から「書面や詔の読み役に適任」と評されていますが，曹操自慢の猛将をけなすと同時に，文官としての一面を証明しています。

兵卒からの抜擢は異例ですが，その理由となったのが小柄でありながら，ひときわ豪胆だったからでした。演義では，曹操の義兵募集に応じ，いきなり直属の文官となっています。

その後都尉（部隊長）など，軍務官を歴任し，ほとんどの戦に参加するようになります。濮陽の呂布，雍丘の張超討伐には先鋒として出陣し，いずれも一番乗りを果たし，ついに爵位まで賜ります。常に一番乗りを果たすということは，敵が最も元気なうちに突入するということで，よほど肝が座ってなければできません。おそらく戦場で死ぬことは名誉と思い，死を恐れていなかったのでしょう。

下邳での呂布戦では多くの部将を斬る活躍を見せます。演義では斬った部将を成廉という具体的な名前を挙げて取り上げています。その後の劉備戦でも活躍し，討寇校尉（部隊司令）に任命されます。

戦場を渡り歩く豪傑

官渡の戦いでは，烏巣の淳于瓊を急襲し，自ら斬り殺しています。官渡で勝利した後の袁家撲滅にも活躍し，多くの武将を斬ったばかりか，黄巾残党まで平らげてしまいます。初陣からほとんど休むことなく，戦場にいたことがわかりますね。記述は少ないものの，張繡の討伐にも参加しています。

演義では劉備討伐の際に関羽に蹴散らされたものの，袁譚の参謀になっていた郭図を射殺したり，偽降の計によって敵の砦を奪うなどの活躍を見せています。

この後，正史にはこれといった記述がなく，曹操が献帝に上奏して将軍になったことがあるだけです。この上奏では，「武勇・計略に優れ，忠義一途。どんな堅陣をも破り，自ら戦闘の合図である太鼓を叩き，味方を鼓舞し，敵と対峙しても判断を誤ることはありません」と評しています。最後は右将軍にまで出世したのですから，記述にない活躍も数多く見せていたと思われます。

このあたり演義では，付け加えられています。赤壁の戦い後，張遼・李典とも合肥の守備につきます。もともとこの3人は仲が悪く，曹操はそれを知って任じたのです。孫権との戦いでは，李典とともに太史慈の夜襲を返り討ちにしましたが，孫権は大軍をもって進行し，合肥に危機が迫ります。楽進は未だそりの合わない張遼と李典を仲裁し，一致団結させます。そして，楽進は負けたふりをして，孫権軍を誘い込み，散々に打ち破ります。

凌統との一騎討ちでは，曹休がまず凌統を弓により落馬させます。すると甘寧が楽進を射ち，楽進も落馬します。これは凌統と甘寧の仲直りのダシに使われた話ですが，それはまたの機会に。

とくにこの弓によって死んだという記述はないのに，以降演義には登場しなくなります。結局のところ，ただの脇役という哀れさです。正史では建安23年（218年）に死去したとあります。正史の著者陳寿も「驍勇果断」と高く評価しただけに，資料の少なさが惜しまれます。

ゲーム中の評価では平凡な武将ですが，豪胆さでは三国志随一の猛将といってよいでしょう。だからといって猪武者だったわけでもありません。状況判断と一点突破に優れていたと考えるのが，正史における曹操と陳寿の評価からして妥当と思われます。個人的見解なら武力は90は欲しいところです（笑）。

息子も豪胆？

楽進には楽綝という息子がいます。父同様豪毅な武将でしたが，諸葛誕の反乱によって殺されてしまいます。演義では張遼の息子張虎（強そうな名前だけど）と組んで，いろんなな場面に登場します。

曹真や司馬懿の副将として，蜀との戦いに参加しますが，そのほとんどは負け戦です。諸葛亮に捕らえられて，顔に墨を塗られて送り返されるなど，かなりみっともない負けかたもしています。

もちろんこれらはフィクションですが，あの世の楽進は泣いていることでしょう。

三国志おもしろ裏話

容姿列伝

三国志の時代，立派な人物には立派な容姿が備わるものと信じられていました。ですから容姿が立派というだけで気に入られ，出世するケースも少なくありませんでした。容姿端麗というより，男らしい容姿と考えたほうがいいでしょう。

演義に比べ，正史では容姿について記述がある武将は意外と少ない。

公孫瓚，荀彧，周瑜，孫策など，比較的呉の武将に多く見られます。

立派ということになる太史慈，程昱，諸葛亮などは身長を具体的に記述されています。演義で容姿が立派とされる張飛や呂布など，背丈はおろか，立派だったかどうかも書かれていません。

程昱は8尺3寸（191cm），諸葛亮は8尺（184cm）の大男でしたが，軍師は将軍に比べると低くないとピンとこないせいか，映像や劇画ではそれほど大きく描かれてはいません。

たしかに張飛より大きい諸葛亮……は想像しにくいかもしれませんね。張飛といえば，演義で無実の罪で護送される盧植が思い出されます。張飛は盧植の檻をこじ開けようとしますが，その盧植は189cmの大男。これをそのまま再現したら，逆に盧植が自分で開けることも考えられるわけで，物語としてはつまらなくなります。このように物語やイメージによって描かれる容姿も変わってくるのです。

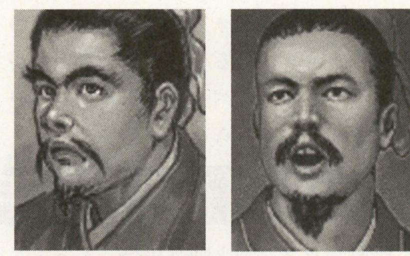
逆に容姿が悪くて損した人物もいます。龐統と張松です。龐統は容姿が冴えないことから，劉備になかなか正当に扱ってもらえず，張松は外交の使者として曹操を訪ねたが冷遇された……など容姿が立派な人達に比べるとひどい扱いです。ゲームでも張松はお世辞にも良いとはいえませんね。なにせチビで額が出て鼻はひしゃげて出っ歯で声も悪い……と書かれているのですから（笑：笑っちゃいけない）。

龐統もコーエーの『三國志Ⅱ』までは風采が上がらないというイメージにピッタリで素晴らしいものがありました。

その曹操についても容姿はあまり良くなかったという説があります。映像や劇画では格好良かったり，立派だったりしますが，それは覇者としてのイメージからきているものでしょう。事実はっきり悪いとは書かれていないので，真相は定かでありません。他国の使者が来たときに，容姿の立派な部下を身代わりにし，自らは横に控えていた……だが，その使者は帰り際に横にいた曹操を評し，あの人物こそ英雄だと見抜いた話が伝わっているくらいです。



▲周瑜は美男子に描かれているが，荀彧先生はどうもいただけない。同じ曹操の軍師郭嘉のほうが毎シリーズ美男子に描かれている



▲張松・龐統ともに期待どおりだ。どっちが誰かは本文を参考にしてもらいたい。龐統は最近数シリーズ期待を裏切っていた（笑）

三国志豆事典　むずかしい用語を解説

［都尉］

文官・武官の両方にあり，武官ではわかりやすくいえば中尉とか大尉のような感じです。それに対し校尉は中佐とか大佐のような感じです。どちらにしても兵卒から見れば雲の上の人ですね。

［右将軍］

「ゆうしょうぐん」と読む。左将軍と対をなす，朝議にも参加する軍の幹部。魏では徐晃，蜀では張飛が任命されます。

［尺寸］

後漢当時の1尺は23cm。現在に比べると短いので8尺と聞くと驚くが，時代によって尺寸の基準も変わってきている。ちなみに劉備は7尺5寸で約175cmでした。しかし，耳は肩まで付き，手は長く膝のあたりまであったそうです。ほとんど化け物ですね（笑）。

［禰衡］

字を正平といい，孔融に推挙されたのだから才能はあったのでしょうが，やたら人の悪口を言うのが好きだったようで，演義では曹操配下の武将の悪口を曹操の面前で言いたい放題。曹操はあえて殺さず，使者として劉表の元に送りますが，劉表も扱いかねて，配下の黄祖に遣わし，ついに禰衡は殺されてしまいます。黄祖の度量の狭さも目立つ場面ですが，口は災いのもととはまさにこのことです。

［関興・張苞］

演義で活躍しますが，正史に記述が少ない……というより「若くして死んだ」とあるだけです。関平も似たようなものですが，蜀の豪傑の子はやはり豪傑として描きたかったのでしょう。于禁らと逆にあの世で戸惑ってるかもしれませんね。

ご意見や投稿は

http://minamoto.hypermart.net/minamoto/　まで，どうぞ。

今月の一冊！

学研より発売されている「歴史群像」シリーズを紹介します。

歴史群像シリーズは主に日本史を題材に大特集している不定期刊行本です。

三国志関連は3冊ほど出ています。このシリーズの特徴は図解やイラストなどでわかりやすく説明されていることです。その一方，三国志でいえば官位の解説や人口と兵数と関係など深く突っ込んだ興味深い研究もされています。

三国志の細かい地図が付録で付いているので，かつての地名が現在はどこなのかも一目でわかります。ぜひ1冊買って，地図を壁に貼っておきたいですね。

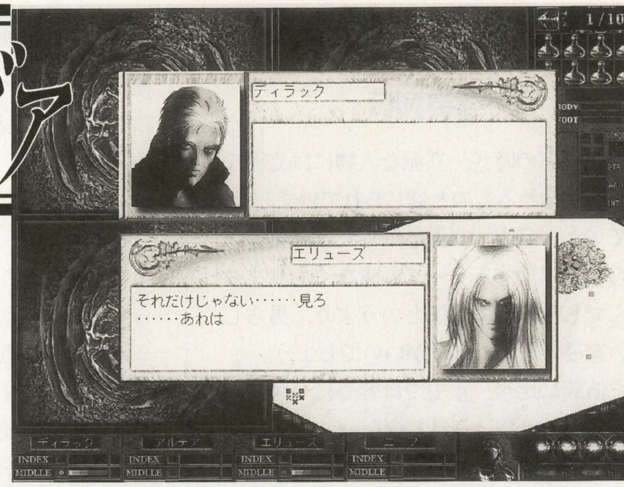


◀書店になければ注文することも可能です。歴史好きにとってはおなじみですね

※画面写真は，コーエー発売Windows95/98版『三國志Ⅵ』より

攻略第1回

ミスティックウィーヴァ



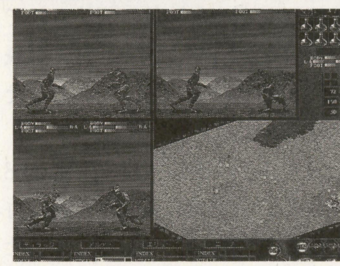
■シーズウェア／姫屋ソフト ■Windows95／98
■シミュレーションRPG ■6,800円 ■1月22日発売予定
★メーカー問い合わせ先：☎048-830-0036

シーズウェアが放つ本格派シミュレーションRPG,『ミスティックウィーヴァ』。先月は，攻略準備号としてゲームの紹介をしたが，今月からは，いよいよ攻略記事を連載していくので，しっかりチェックしておいてくれ。（文／魚末烈人）

発売間近！ これだけは知っておくべし

いよいよ『ミスティックウィーヴァ』の発売日がせまってきた。ご存じの読者も多いと思うが，このゲームには“黒ディスク”と“白ディスク”というふたつのバージョンがある。各ディスクのちがいについては，右ページにくわしく書いてあるので，そちらを参照してほしい。

今月は，どちらのディスクでプレイするのにも重要となる，戦闘の進めかたと，味方モンスターの育てかたにスポットを当ててみた。基本的なテクニックだが，知っていれば，ゲームにスムーズになじむことができる（ハズ）なので，ぜひとも理解しておこう。



◀ゲームのメインは、なんと言っても戦闘シーンだ

POINT 1 敵との上手な戦いかた

戦闘マップで敵と戦う場合，もっとも重要なのは，ズバリ「いかに敵を囲むか」だ。どんなに強力なリヴァが相手でも，2対1，3対1といった状況に追いこんでしまえば，より多くのダメージをすばやく与えることができる。また，敵をすばやく倒すことは，こちらが受けるダメージを減らすことにもつながるので，まさにいいことずくめの戦法と言えるだろう。

しかし，敵もさるもの。「囲めば有利」というのを熟知しているらしく，2，3体でまとまって戦場を移動し，いざ戦闘になると一気にこちらのリヴァを囲んでしまおうともくろんでいる（ような気がする）のだ。敵に囲まれて，思わぬ大ダメージを受けないためにも，以下の3枚の連続写真のように，効率よく味方リヴァを動かすようにしよう。



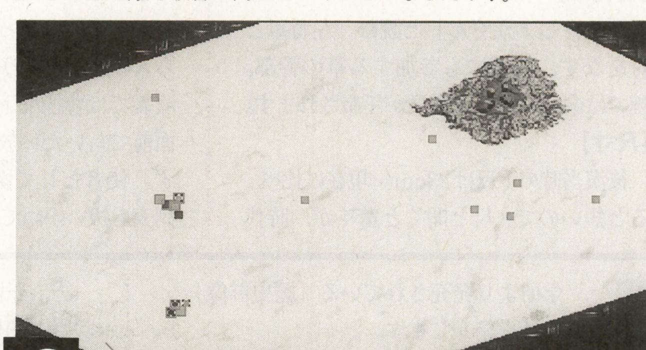
A バランスよく味方リヴァを配置

まずは，敵の位置，数などを考慮して，味方リヴァをふたつか三つの部隊にわける。なお拠点防衛のミッションの場合は，いざというときのために，拠点となる場所に味方リヴァを配置するのも手だ。その場合は，近づいてきた敵を順番に倒していくことになるだろう。



B 大胆に戦場を移動

部隊を組み終わったら，バラバラに配置されている敵を各個撃破するために，敵との距離をすばやくつめよう。各リヴァの移動方向を小刻みに指定して，移動しながら部隊を組むのも良い方法だ。リヴァによって移動力が異なるので，部隊がバラバラになってしまわないように注意。



C 遊びゴマをつくらない

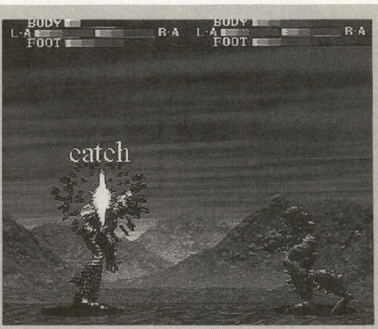
味方リヴァの1体が敵との戦闘を開始したら，同じ部隊のリヴァは，その敵を囲むようにして戦闘に突入させる。このゲームの戦闘はリアルタイムで進行するため，部隊のメンバーが戦闘しているあいだは，移動するよりも，その戦闘に参加していたほうが絶対にトクなのだ。

POINT 2 味方のリヴァの上手な育てかた

プレイヤー・キャラは，配下のリヴァで敵を倒すことによって経験値を得て，レベルアップする。レベルが上がれば，より強いリヴァを使役することができるようになるのだ。その反面，リヴァはいくら敵を倒してもレベルアップしない。彼らを強くするには，敵の強力なリヴァを捕獲し，そのリヴァと自分のリヴァを“魔合”するしかない。ここでは，その具体的な方法を説明しよう。

A 何はなくともゲットしろ

敵のリヴァを捕獲する場合，まずは捕獲したいリヴァと戦闘しなければならない。そして，敵リヴァのボディのHPを半分以下に減らしたら，いよいよ捕獲コマンドの出番だ。捕獲コマンド実行中は，敵の攻撃を一方的に受けてしまうので，味方の状態にもつねに気を配っておこう。



▲敵リヴァのボディのHPが少なければ少ないほど，捕獲成功率が高いようだぞ

B ご契約は慎重に

捕獲したリヴァは，指輪に封印することで，新たに契約することができる。具体的には，ストック欄に契約したいリヴァが表示されている状態で契約コマンドを選択したあと，プレッジアンクというアイテムをクリックすればOKだ。一度契約すると，もう解除はできないぞ。



◀無意味な契約で，アイテムをムダにしないように

C 魔合でGO！実践編

魔合には，マナリキュースというアイテムが必要だ。そして「いずれかのプレイヤー・キャラが使役しているリヴァ」と，「契約はしているが，誰にも使役されていないリヴァ」とのあいだでのみ，魔合を行なうことができる。

各パーツは，それぞれ固有の能力値を持ち，「足」は移動力が高く，「右腕」は攻撃力が高いといったような特徴づけがなされている。リヴァの能力値は各パーツの総和で決まるので，たとえば，移動力を高くしたい場合は，移動力の高いリヴァの「足」を，自分のリヴァに付けかえればいいわけだ。また，パーツ同士には，“相性”という要素もあるぞ（右を参照）。

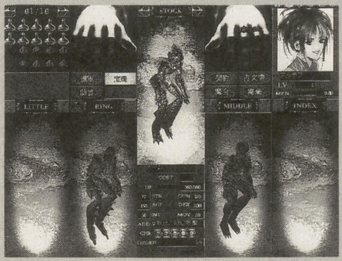


●パーツの相性●

相性がいいと特殊能力が使えたりするが，逆に悪いと能力が低くなる場合もある。これは何度も魔合を行ない，能力を確かめるのが確実だが，パーツの外見で，ある程度予測がつくらしい。

D これもアリなんですが…

契約を終えたリヴァは，それが封印された指輪をプレイヤー・キャラの左手の指に装着することで，そのまま使役することも可能だ。すべての能力値がいちじるしく高いリヴァを捕獲したときや，とりあえず戦闘に参加させるリヴァの数を増やしたいときなどに有効。ただし，プレイヤー・キャラとリヴァの相性が悪いと，命令を聞いてくれない場合もあるぞ。



◀女性キャラと，攻撃力の高いリヴァは相性が悪い？

気になる白と黒のディスクのちがいについてお教えしましょう

『ミスティックウィーヴァ』には，『白ディスク The Saint Virgin in the Holy Bright』と，『黒ディスク The Dark Lord in the Night Mare』というふたつのバージョンがある。前者の主人公は，慈愛の精神で世界を救おうとする信託の聖女シャナ，そして後者の主人公は，世界を戦火に染めた悪夢の覇王ライヴァスだ。

シングルプレイ時の舞台となるワールドマップは，それぞれ同じであるが，スタート地点が異なる。そして各ディスクとも，シャナとライヴァスが途中で出会うことで，双方のストーリーが複雑に絡み合っていく。敵対するふたりの運命的な出会いが世界を変えていくという，まさに「神秘を織りなす者」たちの物語なのだ。

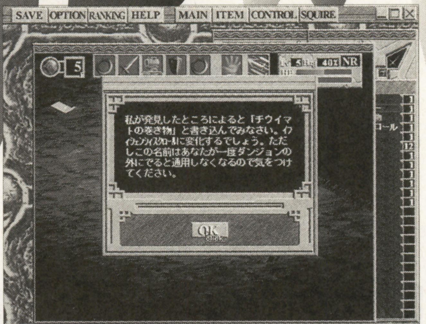
また，マルチプレイ（通信対戦）において，4対4のチーム対戦時には同じディスクのプレイヤー同士でしかチームを組めないようになっている。さあ，あなたならどちらを買います？





エルダーブレイズ

冒険者の記録



なんか不定期連載っぽくなってますが，つづいてます，このページ。これでも『エルダーブレイズ』のおもしろさを伝えようと必死なのよ，ホントに。でもなんでだろーねぇ，まわりでプレイしてる人がいないのよ。みんな，ダマされたと思ってやってみてよぉー。お願いだからぁ。　（記録者／Kazoo渡辺）

エルダーブレイズ
■日本クリエイト■Windows95／98
■ターン制RPG　■9,800円
■発売中★メーカー問い合わせ先：
☎0729-90-2525

ほぼすべてのアイテムデータを大公開だ！

Kazoo（以下，K）「さーて，今回は何やろうかねぇ」
スクワイヤ（以下，ス）「え？　いつものように，バカでマヌケでどうしようもない失敗談を書けばいいじゃん」
K「あっ，アイテムリストなんか載せたらどうかな。みんなもほしいだろうしね」
ス「いや，だから失敗談……」
K「うん，ヤッパそれでいこう。あれば便利だもんね」
ス「まさかネタがないんじゃ……」
K「(ギクッ）な，なんのことかなぁ～」
ス「あ～あ，そんなことだと思ったよ」
K「う，うるさーい！」

表の見かた

❶	❷	❸
ショートボウ	3	A

❶	❹
ブリンクワンド	敵をテレポートさせる

❶……アイテム名
❷……攻撃力or防御力(Dは両手持ちの武器)
❸……装備できる職業（※）❹……解説

武器

気をつけたいのは両手持ちの武器。これらは攻撃時に，攻撃力が上がり命中率が下がる。つまり数値どおりの性能ではないのだ。

ダガー	0	F，T，A，W
ショートソード	1	F，T，A
ブロードソード	2	F，T
ロングソード	3	F，T
ファルシオン	4	F，T
シミター	5	F，T
シルバーサーベル	6	F，T
忍者刀	7	F，T
グラディウス	11	F，T
エクスカリバー	13	F
カタナ	3（D）	F
ツーハンドソード	5（D）	F
正宗	9（D）	F
アックス	4	F
グレートアックス	5（D）	F
ショートボウ	3	A
クロスボウ	5	A

防具

じつに3分の2がファイター用となっている。ソフト＆ハードレザーアーマー，クローク，マント，ローブは絶対にサビないぞ。

クローク	2	W
マント	4	W
ローブ	6	W
ソフトレザーアーマー	1	F，T，A
ハードレザーアーマー	2	F，T，A
ブロンズメイル	3	F
リングメイル	4	F
バンデッドメイル	5	F
チェーンメイル	6	F
スケールメイル	7	F
スプリントメイル	8	F
プレートメイル	9	F
クリスタルプレートメイル	10	F
ドラゴンスケールメイル	11	F

盾

数は少ないが，絶対押さえたいアイテムだ。

スモールシールド	2	F，T
カイトシールド	5	F
ラージシールド	8	F

ワンド

どれもこれも使えるものばかり。アブない状況になったら，まずはワンドを使うようにしておこう。ワンドは，それぞれ数回使用できるので，比較的ラクな階層で1回使い，どのワンドなのかを確認しておくといいだろう。一撃必殺のデスブリングワンドは，持っていればかなり心強いぞ。

イダテンワンド	敵の動きを速くする
スネイルワンド	敵の動きを遅くする
ブリンクワンド	敵をテレポートさせる
スクリーミングワンド	敵を混乱させる
ドラウズィネスワンド	敵を眠らせる
ポリモーフワンド	敵を変身させる
デスブリングワンド	敵を即死させる
ボルカニックワンド	炎の魔弾で敵にダメージを与える
ウインドブリットワンド	風の魔弾で敵にダメージを与える
グレイシャーワンド	氷の魔弾で敵にダメージを与える
キューミュロウニムバスワンド	雷の魔弾で敵にダメージを与える
アブソープションワンド	モンスターの特殊攻撃を無効にする
オークワンド	木の杖。使っても効果なし

※Fはファイター，Tはシーフ，Aはアーチャー，Wはウィザードを表す。ノービスは全アイテムを使用可能　

リング

基本的にプレイヤーのリスクをともなう効果を持つのは，テレポートリングのみ。でも，とりあえず現状からのがれたいときなど，使い道はある。毎回CHを消費して攻撃するウィザードには，リラックスリングは必須だろう。ほかにはスタボーンネスリングあたりがオススメだ。

パワーリング	ATKが上がる
プロテクトリング	DEFが上がる
ソニックリング	AGLが上がる
ワイズマンリング	INTが上がる
リジェネレイションリング	HPの回復が速くなる
リラックスリング	CHの回復が速くなる
サタイエティリング	Hngの減る速度が遅くなる
カモフラージュリング	眠っている敵を起こしにくくなる
テレポートリング	勝手にテレポートさせられる
フォースプロテクションリング	ATK低下を無効にする
スタボーンネスリング	状態変化を無効にする
ラストプロテクションリング	防具がサビるのを防ぐ
レビテイションリング	体が少し浮き，ワナにかからないようになる
ウィザーズアイリング	見えないものが見えるようになる
シーイングリング	サーチを助ける
ラビットフットリング	幸運を呼びこむ
ゴージャスリング	きれいな指輪。高く売れる

ポーション

出現確率がもっとも高いのはヒーリングポーション。アイテム覧に同名ポーションが複数あったら，ほぼこれだと思ってもいいだろう。自分に対して使用した場合，マイナス効果をもたらすものもいくつかあるので，ヤバそうだったら，遠くの敵に投げて判断するのがいいかも。

フィジカルフォースポーション	ATKを上げる
ウィークネスポーション	ATKを下げる
キュアフォースポーション	減少したATKを回復する
ヒーリングポーション	HPを回復する
リカバリィポーション	HPを大幅に回復し，最大HPを1上げる
ハーブポーション	CHを回復する
インビジビリティポーション	一定時間，自分の姿が敵に見えなくなる
ウィッチズポーション	一定時間体が浮き，罠にかからなくなる
ヘルスポーション	一定時間，CHが減らなくなる
ミッドナイトポーション	一定時間，まわりが見えなくなる
パニックポーション	一定時間混乱する
ホールドポーション	一定時間体が麻痺し，動けなくなる
シークアイテムポーション	アイテムの位置がわかるようになる
センスエンミティポーション	モンスターの位置がわかるようになる
ウィザーズアイポーション	目に見えないものが見えるようになる
ライトニングスピードポーション	すばやく行動できるようになる
マテュリティポーション	レベルを1上げる

スクロール

このゲーム中，もっともヤバいと思われるのがブレークスクロール。気をつけよう。魔神を召喚するものは効果範囲が広いので，囲まれたときに重宝するぞ。ちなみに，使っても意味のないブランクペーパースクロールだが，特定の名前を書きこむことで効果を発揮するのだ。

サバイバルスクロール	食料の場所がわかる
ゴルゴンゲイズスクロール	敵を動けなくさせる
シャープネススクロール	装備している武器を強化する
ハードシェルスクロール	装備している鎧を強化する
シールドスクロール	装備している盾を強化する
テンパースクロール	装備している武器の耐久値を回復する
リペアーアーマースクロール	装備している鎧の耐久値を回復する
リペアーシールドスクロール	装備している盾の耐久値を回復する
ブレークスクロール	装備品をすべて破壊する
トゥルーサイトスクロール	未鑑定のアイテムを識別する
テレポートスクロール	現在いる階のどこかにテレポートする
ドリーミングクレイドルスクロール	敵を眠らせる
フォースフィールドスクロール	足元に置くことで，敵の攻撃を無効にする
ブレッシングスクロール	装備品の呪いを解く
アラームスクロール	現在いる階のどこかにモンスターを発生させる
ラウジングスクロール	眠っている敵を起こす
マップスクロール	現在いる階のマップが判明する
ブランクペーパースクロール	ただの紙切れ。使っても効果なし
コンフュージョンスクロール	敵を混乱させる
ドレッドノートスクロール	魔神ドレッドノートを召喚。敵に致命的なダメージを与える
ウォーメイデンスクロール	魔神ウォーメイデンを召喚。敵のHPを半分にする
ハードラックスクロール	魔神ハードラックを召喚。敵を即死させる
トリックスタースクロール	魔神トリックスターを召喚。敵をアイテムに変化させる
リターニングスクロール	ダンジョンから地上へ脱出する
プラズマブラストスクロール	雷のダメージを与える。ウィザードはこの魔法を覚える
クリティカルベノムスクロール	猛毒で敵を瞬殺する。ウィザードはこの魔法を覚える
ピュリファイカーススクロール	アンデッドを浄化する。ウィザードはこの魔法を覚える

フード

種類ごとにまとめられるため，アイテム覧は各種類につきひとつしか埋まらない。アイテムのキャパシティを気にせず，ガンガン拾い集めていこう。

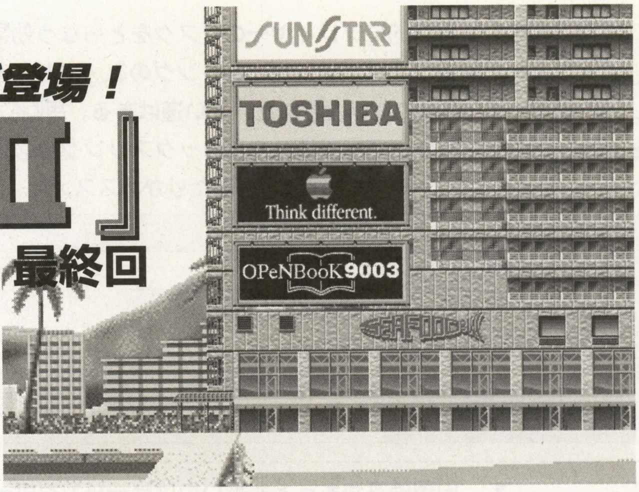
パン	Hng，CHを50%回復する
肉	Hng，CHを100%回復する
モンスターの肉	Hng，CHが全快。食当りする場合もあり

ス「へぇ～，これが全アイテムリスト」
K「うん……，まぁ……」
ス「アレ？　なんか隠してなーい？」
K「べつに～」
ス「ふぅーん（疑惑の目）。攻撃タイプになって炎吐いちゃおうかな」
K「待てーい。わ，わかった，言うよ。じつはこれ以外にも，めったに出ないレアアイテムってのが存在するんだ」
ス「ほへー。で，読者には教えないの？」
K「はっはっはっ，おいしいネタは独りじめなのだー(←ページの都合とも言う)」
ス「ズ，ズルイぞー！　自分のネタも集められなかったくせにぃー!!」
K「ぐ，ぐふぅ！　それを言うなー！」

これぞシミュレーション・ゲーム
日本が生んだ世界的ゲームの続編が登場！

『ザ・タワーⅡ』

このおもしろさを知ってもらいたい 最終回



■オープンブック9003　■PowerMacintosh専用／Windows98/95版
■SLG　■9，800円　■発売中
■ホームページhttp://www.openbook9003.co.jp

Windows版も順調な売れ行きを見せているようですね。この連載がみなさんのプレイの手助けになってくれることを願いつつ，連載の最終回をお届けします。ファイナル・アイテムの設置と，まだ紹介していない火災イベントです。また，ホームページもこまめにチェックしておくことをおすすめします。**(文／八雲晶)**

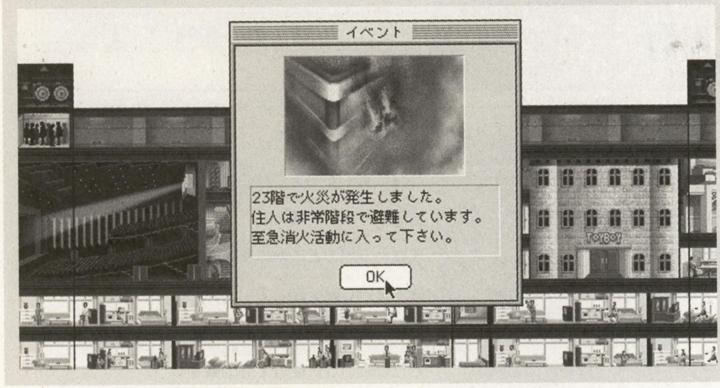
注意が必要なイベント

結構な痛手，火災

前回紹介した「爆弾」からは破壊を免れる可能性がありますが，有無を言わさず破壊されてしまうのが火災です。選択肢は警備員による消火活動と高層消防隊への依頼，そしてじっと鎮火を待つ(笑)の3種類です。

高層消防隊は出動費用がかかりますが，マウスを使って火元まで誘導し，消火したいポイントをクリックすると消化剤が噴射されます。

警備員による消火活動は出費がかかりませんが，エレベータは緊急停止していますから，警備員の移動で時間がかかっ



◀突然のサイレン。何事かと思えば，ついに火災が発生!



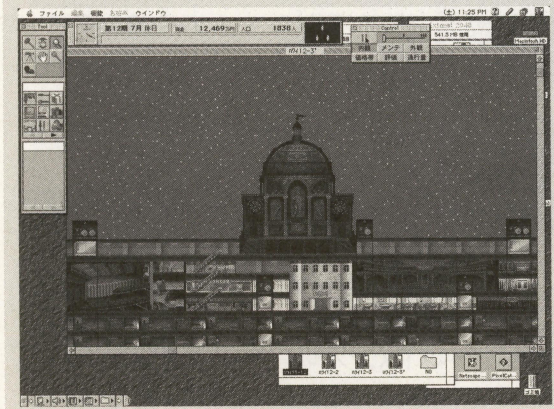
◀三つの選択肢。落ち着いて考えよう

いよいよファイナル

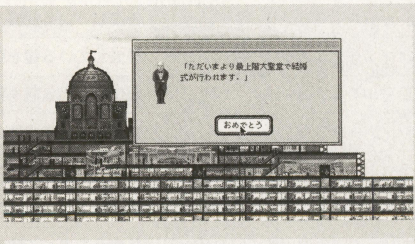
ここまでくれば，怖いものはありません。残るはファイナル・アイテム「大聖堂」の設置です。高額なだけに，資金が確保できるまで時間がかかるかもしれません。また，ハワイのファイナル・アイテムは45階にしか設置できません。横に広げてしまった人は，階数のチェックもお忘れなく。

「大聖堂」では，人口や日時などの条件が揃ったときに，結婚式が開かれます。ボーナスが出るわけではありませんが，見ていてうれしくなる瞬間です。

ファイナル・アイテムを設置したら，目標達成は目前です。さらなる拡張を続けて，建造物の規模を大きくしましょう。頂上までは達成していますから，横への拡張か集客力強化がメインになります。テナントの評判や，レンタル募集中のコンドミニアムなどがないか，入念にチェックしてください。これまでの手順を順当にこなせば，ゲーム中の時間で3年くらいで達成できるはずです。

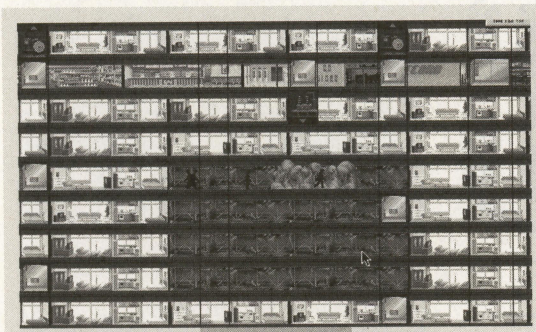


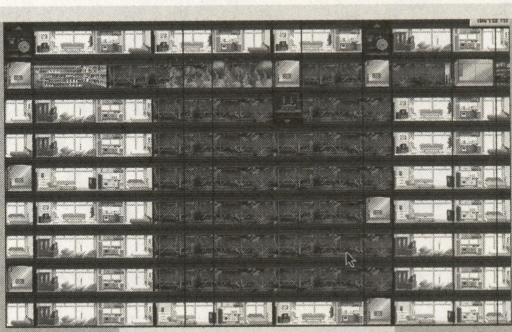
▲ファイナル・アイテム「大聖堂」を設置!!

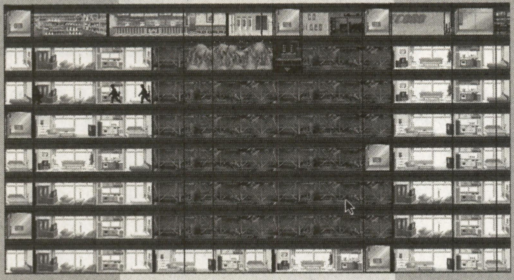


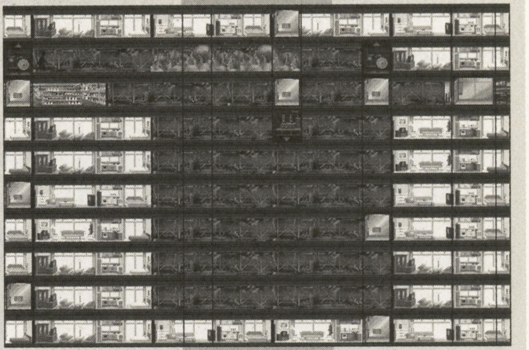


▲大聖堂で結婚式。空からは天使が舞い降りて……





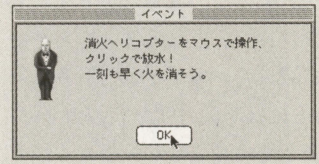


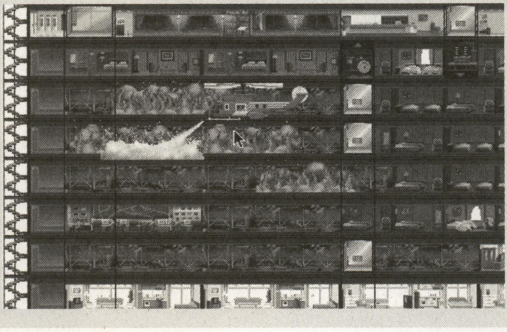


▲▶連続写真。どんどん燃え広がってゆく…

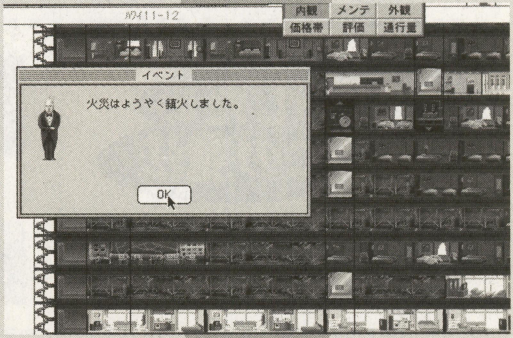
て被害が拡大しがちです。

火災は発生と同時に破壊が始まりますから，これまた時間との勝負です。テナントの建て直しに出費がかさむことを考えるなら，最小限に食い止めるのがベスト。となるとやはり出費を惜しまずに高層消防隊で，的確に消火を行なうのをおススメします。

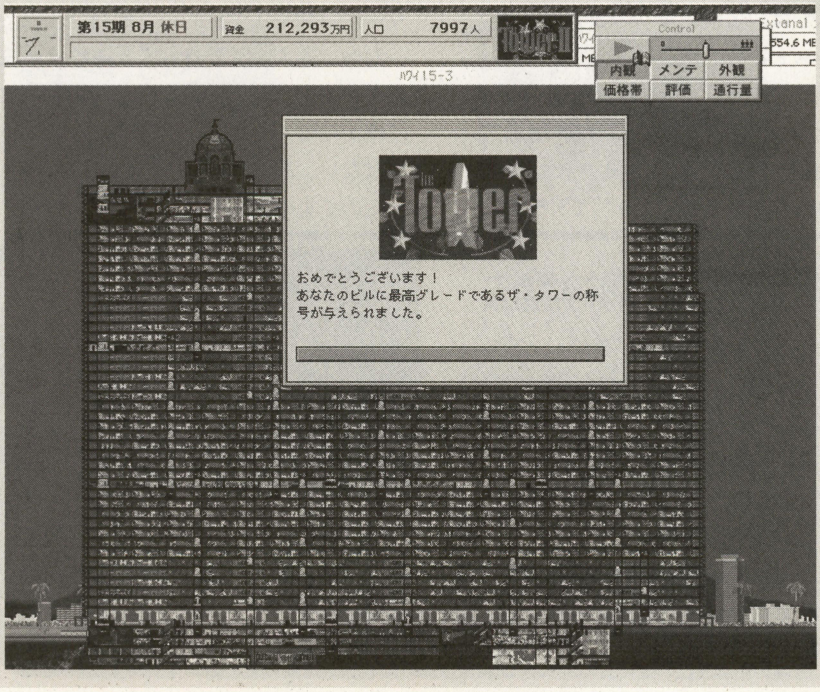




▲▶高層消火隊に任せた場合。自分で消したいところをひたすらクリック!



▲無事に鎮火。今度は火災現場の復旧作業が待っている



◀念願の称号「タワー」。ついにここまできました！

自分なりのゲームを考えてみよう

最終目標を達成しても，ゲームは終わりではありません。まだまだ拡張の余地はありますし，昨年末に発売された『タワーキットCD自由の女神～ニューヨーク恋物語』(ハイブリッド版・2,900円) のような追加データ集もあります。ですから，自分の好みに作り替えたり究極の何かを目指してみたりと，楽しみかたは十人十色。きまった答やゴールはありません。

自分なりの遊びかたを見つけて，ゲームを楽しむ。これが，自由なシミュレーションならではの『タワー』の醍醐味でもあります。みなさんも，自由な発想でタワーを攻略してみてはいかがでしょうか？

※問い合わせ先：オープンブック9003㈱ ☎03-5447-6434

マイト&マジック6



必勝サバイバル・テクニック講座(第2回)

ついに完全日本語版が発売された『マイト&マジック6』だが，外道なまでの難易度に悲鳴をあげるプレイヤーも倍増したのではなかろうか。今回は次回にひきつづき，序盤から中盤にかけてのプレイのコツを伝授する。(文／煌竜&桂令夫)

■イマジニア ■Windows95/98 ■RPG
■完全日本語版 10,800円 ■発売中
★メーカー問い合わせ先：☎03-3340-8900

生き抜くために!! 魔法の正しい使いかた

『M&M6』には9系統99種類の豊富な魔法があるが，そのなかにはゲームをクリアするために絶対的に必要なものと，「ハズレ」がともに含まれている。レベルアップ時に割りふる技能ポイントや大切な資金をムダにしないためにも，下記の魔法から修得していこう。ただしあまり役に立たない系統でも，熟練者（4レベル）の称号まではとっておきたい。使いやすさが全然ちがうのだ。



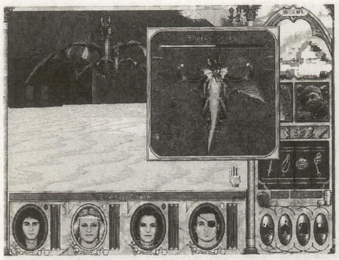
◀各系統の半分は「使えない」魔法だ

マスターしたいこの魔法

ゲーム攻略の大黒柱となるのが，攻撃呪文の宝庫である炎の魔法。しかし有効な呪文は意外と少なく，ファイアーボール（対集団用），メテオシャワー（屋外用），インシネレイト（対個人）以外は，なくてもなんとかなる。逆に攻撃以外の呪文の価値が高いのが水の魔法。ウォーターウォーク，タウンポータル，ロイズビーコンの三つの移動魔法は，ゲームを快適に進めるための必需品だ。また，エンチャントアイテムの魔法をアイテムにかければ，その売り値は倍近くに上昇する。この呪文があれば，生活資金に困ることはまずなくなるだろう。

風の魔法は炎と水の中間的な存在。魔物のなかには炎の魔法がきかないものもいるので，3種の攻撃呪文はそろえておきたい。また，フライとジャンプは探索に役立つだけでなく，敵の頭上を越えて逃げるのにも使えるおトクな魔法だ。


▶メテオシャワーとスターバーストは屋外戦の必需品


◀縮小光線ことシュリンキングレイも当たれば強い

RPGの定番と言える回復魔法が充実しているのが肉体魔法。それ以上でも以下でもないが，迷わずレベルを上げるべし！

ゲーム開始時には手に入れられない闇の魔法では，名前どおりの威力のドラゴンブレスと毒属性が意外と強いトキシッククラウド，それからデイオブプロテクション……この3呪文が圧倒的に便利。ただし使用MPもハンパじゃないので，入手はそれなりに強くなってからで十分だ。

エキスパートでOK!

地の魔法で必要なのは石化を直すストーントゥフレッシュ，敵の体力をパーセンテージで減らすマスディストーションぐらい。あとはほかの系統で代用可能だ。

心霊魔法と光の魔法はパーティの能力値を上げる支援呪文が有効な反面，そのほかの攻撃呪文や回復呪文はほとんど役に立たない。支援系だけとって，あとは無視しよう。各種の支援呪文をまとめがけできるデイズオブゴッド&アワーオブパワーが（プレイヤー的に）便利だ。

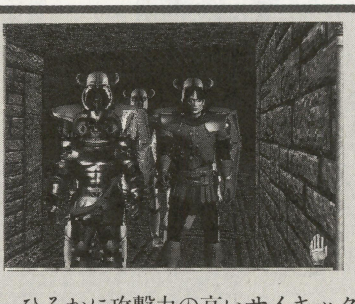
なお，達人の称号をもらう条件は系統ごとにちがうが，風の魔法と心霊魔法は基準がゆるく，レベルを無理に上げる必要はない。あとは10レベル前後が必要になるので集中的に強化しよう。

意外と使える精神魔法

人によっては使えない魔法No.1とするこの系統だが，じつは意外と役立つ。たとえばチャーム（魅了）の魔法は，

①近くの敵にかける
②戦意を失って離れたら弓で攻撃
③また近づいてきたら①へ

の外道な無限コンボが超強力。このほか，遠くから扉を開けるテレキネシス（直後に攻撃呪文をぶちこめ！）や，ひそかに攻撃力の高いサイキックショックなど，「使いかたしだい」の呪文が多いのだ。


◀チャームは戦士系の敵にとくに有効だ

エンロスの歩きかた～このクエストを制覇せよ

フリーヘブン



◀下水道のフロアにずらりと並んだポーションの山

この町は広く，物が豊富。とくに呪文書が充実しているので，マメに足を運ぼう。南東の城で受けられるナイトの昇格クエストは，北西の村へ行って騎士に推薦を受けるだけという簡単なもの。かならずやるべし。

町のあちこちには下水道へ通じる道があり，さらに下水道の特定の場所には無数の薬が落ちている。薬を混ぜ合わせれば能力値を上げる秘薬もできるので，ぜひ実験しよう。ただし，下水道の一部にはウーズ系の怪物がいる。呪文しか効かないイヤなヤツらだ。出会ったら退散し，ファイアーボールを覚えてから出直そう。

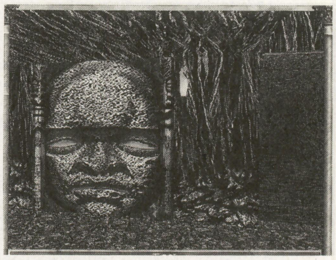
ブートレッグベイ

南洋風の海岸地帯。人食い人種がいたりする。

ミストで受けるソーサラーの昇格クエストは，この海岸の泉の水を飲んでこいというだけのもの。これもすぐやろう。

マップ右下の“炎の王の館”では注意点がひとつある。入ってすぐの部屋で琥珀が手に入るのだが,「琥珀を持っていないキャラがさわるとダメージを受けるポイント」が無数にあるのだ。この手のキー・アイテムは，誰かひとりに持たせ，アクションはすべて彼にまかせること！





▲味わい深い顔だが琥珀なしでさわるとダメージ

ダークムア城

無数の死者の徘徊する“呪われし者達の沼”の丘にたたずむ，古びた城。

これこそエンロス最悪のダンジョンだ。

警告する。当記事を読みながらゲームを進めているような人は，何があろうとこの城に近づいてはいけない（50レベルでも不可)。来月号で総力攻略を行なう。



▶ダークムア城。世界最悪の魔物が無数に存在する

アイアンフィスト城

幼いエンロス王の居城。

付近には簡単なものからヒドいものまで，五つのダンジョンが取りそろえられている。あっちこっちまわってみて,「エンロス世界の感触」をつかんでほしい。

ニューソーピガルで請け負う“シャドーギルドの隠れ家”の洞窟（城の北西）程度なら，序盤でも何とかなる。

ただし，ここにかぎらず盗賊系の敵は，アイテムを盗むことがある。ダンジョンに入る前に，アイテムはこまめに換金しておこう。また，ダンジョン内でセーブするときは，高価な物を盗まれていないかチェックしてからにすること。

エンロス・トラベルガイド

エンロスの地を旅する者は，以下の注意を心にとめておくべきである。

【まず敵を知るべし】

新しい地区に入ったら，まず最初に出会った敵と戦ってみよう。その地区のだいたいのレベルがわかる。手におえないと思ったら，深入りする前に後方に「前進」。接近されるまでに敵の群れの半数を倒せるかどうかが，ひとつの目安だ。

【一地域制覇は必要なし】

人間，ひとつの地区に入ると，ついついそこのすべてのダンジョンを制覇したくなる。しかし本ゲームはアメリカ製であり，ゲーム・バランスなどというものはとられていない。適正レベルのダンジョンの隣りに，5秒で死ねるダンジョンがあったりする。これがエンロスだ。

ここは無理せず，ほかの地区に行ってみよう。あなたのレベルに合ったクエストがあるかもしれない。

【つまみぐいOK，逃げ出しOK】

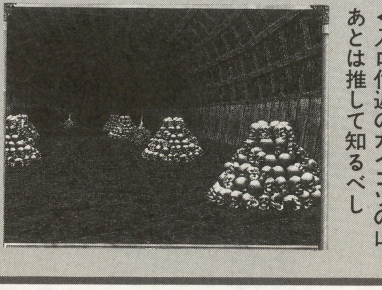
クエストはとりあえず受け，ダンジョンにはとりあえず入ってみよう。

もしヤバそうだったら「ちっ，今日はこの程度でかんべんしておいてやろう」と言って逃げよう。

エンロス“迷”所紹介“スプラッタの洞窟”

戦闘というのは本来，血が飛び散り骨が砕け肉が焦げる残酷なものだ。リアルさを身上とするこのゲームは，その面にもおこたりはなく，吊るされたガイコツや串刺しになったバラバラ死体やカゴに入った生首なんてものまでが，写実的なテクスチャーでぞくぞくと登場する。

その最たる場所が“スプラッタの洞窟”（筆者命名）こと狼の巣窟。ここでは出会い頭にそういったものが出現するケースが多いので，心の準備をしておこう。



◀入口付近のガイコツの山。あとは推して知るべし

アーケード・ザ・旬

今月のメニュー

“隠し”や“時限”といった，アーケード・ゲームのタイムリーなネタをあつかうコーナー，「ザ・旬」です。第3回目の今月は，タイトル数こそ少ないですが，ネタとしてはいいモノばかりそろっております。　(担当／開田清隆)

幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華，散りゆく花(SNK)

隠しキャラクターの使用方法&第三の剣質「極」

『月華第二幕』の隠しキャラクター，「覚醒していない楓」，相手キャラクターに変身して闘う「はぐれ人形(ひとかた)」，「虎徹」を出現させる方法が明らかになった。コマンドは下の表のとおりで，入力するボタンは「おぼえかた」を見ればカンタンに覚えられそう。なお「虎徹」はプレイヤー・キャラクターではなく，対戦開始直前に示源と入れかわってしまうので要注意。

「極」は，「力」と「技」の特性をあわせ持つ剣質で，「乱舞奥義」「超奥義」「潜在奥義」などが使用可能。ただし，防御力が低く，打たれ弱いのが欠点だ。



◀攻撃面を考えれば最強の「極」。使いこなせるか?

●「極」選択方法

キャラクター選択後，剣質選択時に「技」にカーソルを合わせてⒸボタン×6，「力」にカーソルを合わせてⒷボタン×3，「技」にカーソルを合わせてⒸボタン×4を入力。成功すると「極」の文字が表示される。

●隠しキャラクター使用方法

キャラクター	コマンド	おぼえかた
楓(覚醒前)	キャラクター選択画面で楓にカーソルを合わせて，4秒以内にⒸボタン×9，Ⓑボタン×1，Ⓒボタン×4を入力する。成功すると「落ち着け」というボイスが出る	9月14日(楓の誕生日)
はぐれ人形(ひとかた)	キャラクター選択画面であかりにカーソルを合わせて，4秒以内にⒸボタン×8，Ⓑボタン×9，1秒待ってⒸボタン×1を入力する。成功すると「おっしゃ!」のボイスが出る	は(8)ぐ(9)れひと(1)かた
虎　徹	キャラクター選択で示源にカーソルを合わせて，4秒以内にⒸボタン×5，Ⓑボタン×10，Ⓒボタン×2を入力する。成功すると「おっしゃ～!」のボイスが出る	こ(5)て(10)つ(2)

ガンバード2(彩京)

隠しキャラクターは，あのアインだ!!

大好評稼働中の縦スクロール・シューティング『ガンバード2』でなんと，『戦国エース』や『戦国ブレード』でおなじみのはだか侍，「アイン」が使用できるぞ。アインは今回も畳に乗って空を飛び，弓と刀で攻撃する。ショット，タメ撃ちともに強力なようだ。



●アイン使用方法

キャラクター選択画面で，ルーレットにカーソルを合わせる。レバーを下に入れるとアインの表示でルーレットが止まるので，ボタンで決定する。
※基板の稼働日数が31日以上経過していることが条件

炎熱はだか侍

アイン

Profile

アイン・プロフィール

どう見ても白人なのだが，髷を結って侍を名乗る謎の日本人。家の土蔵で見つけた「空飛ぶ畳」での世界漫遊中に，事件に巻きこまれる。謎は多いが，超強力な技の持ち主。

年齢：32歳
出身国：日本
飛行方法：「空を飛ぶ畳一畳」に乗る
外見特徴：隻眼にチョンマゲ，半裸
冒険の目的：妹のアスカの病気を治す

※先月号で紹介した『ビートマニア』の隠しコマンドでミラーモードとランダムモードのコマンドが逆になっていました。関係者ならびに読者のかたがたにご迷惑をおかけしたことをお詫びするとともに，ここに訂正させていただきます

デイトナUSA2（セガ）

『パワーエディション』でも使える隠しフィーチャー

『デイトナUSA2』&『～パワーエディション』では，以下のような便利な機能&フィーチャーがたくさん隠されているので，それらをまとめて紹介しよう。

全コース共通

NOハンディキャップモード（対戦時，下位の車のスピードが上がる機能をオフ）
コース選択時に，VRボタンを全部押しながらコースを決定する

BGMのボーカルを変える
コース決定後，「GENTLEMEN, START YOUR ENGINE.」の表示が出てから，レース画面に行くまでスタートボタンを押しっぱなしにする

アドバタイズ中のランキング表示を変更
アドバタイズ中，ランキングが表示される前に，VR1を押すと初級，VR2を押すと中級，VR3を押すと上級のランキング表示になる（何も押さないとアドバタイズ中のコースのランキングを表示）

隠し視点とその切り替え方法
対応するVRボタンを押すと，視点が順次切り替わる
- **VR2**……ボンネットが見える視点，ハンドルが見える視点
- **VR2を押しながらスタートボタン**……ボンネットが見える視点，ハンドルが見えるドライバー視点，ハンドルが見えないドライバー視点，助手席視点，リアシートの視点
- **VR3を押しながらスタートボタン**……ふつうのVR3の視点，『スカッドレース』と同様のVR3の視点，自車の真うしろ
- **VR4を押しながらスタートボタン**……ふつうのVR4，ちょっと引いたVR4の視点，さらに引いたVR4
- **VR4を押しながらVR2＋VR3**……トップビュー
- **VR2を押しながらVR1**……左前タイヤ横視点
- **VR2を押しながらVR3**……右前タイヤ横視点

全コース共通

レーダーの拡大縮小
スタートボタンを押しながら各VRをボタンを押す
VR1……かなり拡大　VR2……少し拡大
VR3……デフォルト　VR4……少し縮小

初級

電光掲示板のメッセージを変える
画面に“CHECK！”の文字が表示されているときに，スタートボタンを押す

まわる看板が変わる
スタートボタンを押しながらレースに入る（ミッション決定後でも可）

初級の滝が消える
VR1～4のボタン同時押しでゲームに入る（ミッション決定後でも可）

中級

戦闘機のビームを自分で発射する
3，4周目の戦闘機が表示されたときにスタートボタンを押す（2周目の戦闘機では不可能）

上級

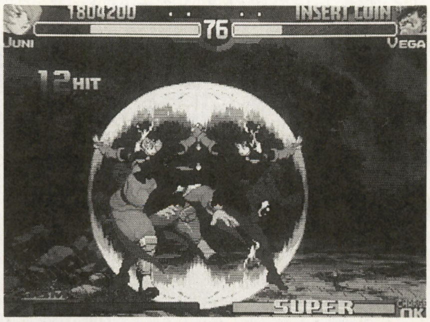
鷹が寄ってくる
平原で，スピードを時速3km以下にすると鷹が寄ってきて，自車の上を旋回する

港の倉庫にあるスクリューをいじる
プレイ中，スタートボタンを押していると港のスクリューが回転しはじめる。ボタンを離すと，だんだんゆっくりになって止まる。約10秒以上押しつづけると，ボタンを離しても止まらなくなり，つぎの周回で港にくるとスクリューが飛んでいく

ストリートファイターZERO3（カプコン）

ついに最後の隠しゲームモードが公開！

『ZERO3』最後の隠しフィーチャーは，2対1で闘う「ドラマティックバトル」，27キャラとつぎつぎに闘う「サバイバルモード」，いきなりベガと闘う「ファイナルバトル」の三つの特殊なゲームモードだ。「ドラマティックバトル」では，パートナーとともに，ゴウキ，ベガなどの6キャラクターと闘うのだが，ユーリ&ユーニのコンビでは，デスクロスダンシングなどの合体技も使用可能。「ファイナルバトル」は，エンディングをすぐに見たい人にオススメだ。



▲パートナーと心をひとつにして，デスクロスダンシングをキメるのだ！

●ユーリ&ユーニ専用技

★特殊技

技名	コマンド
サイコチャージα（ユーリ）	Ⓟ×3
サイコチャージβ（ユーニ）	Ⓚ×3

★スーパーコンボ

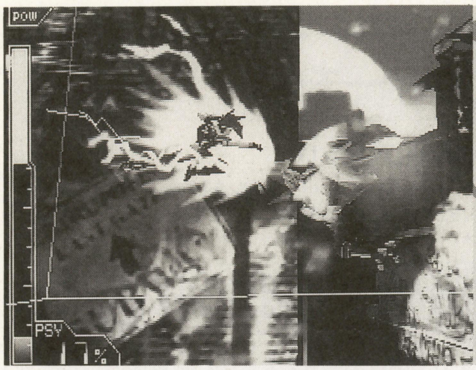
技名	コマンド
サイコローリング	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
デスクロスダンシング	弱Ⓟ，弱Ⓟ，→，弱Ⓚ，強Ⓟ

●隠しモード出現条件

タイトル画面のバックが「薄い青色」になっている状態で，スタートボタンを押しっぱなしにしてプレイヤー選択画面に入る（1回だけでOK）。すると，以降からはタイトル画面のバックが「薄い水色」になり，隠しゲームモードがプレイ可能になる。

●隠しモード使用コマンド

モード	コマンド
ドラマティックバトル	弱Ⓚ，中Ⓚ，強Ⓚを押しながらキャラクター選択画面に入る
サバイバルモード	弱Ⓟ，中Ⓟ，強Ⓟを押しながらキャラクター選択画面に入る
ファイナルバトル	使用キャラクター選択後に弱Ⓟ，中Ⓚ，強Ⓟ，スタートボタンを押しつづける



サイキックフォース命2012（仮）

■発売元：タイトー
■DATA
アーケード版：稼働中
ドリームキャスト版：
春頃発売予定

文／八巻将之

サイキッカー養成講座 その3 方向撃ちわけを使いこなす！

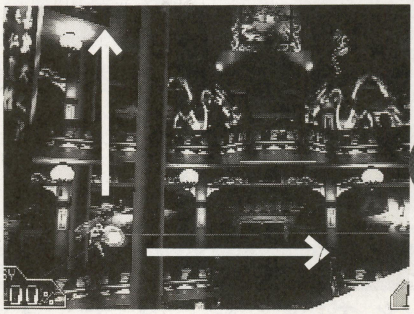
ど～もっ，あけましておめでとうございます。八巻です（思いっきりカゼひいた）。今年も全力で『サイキックフォース』を応援してこーと思ってますんで，また1年間よろしくお願いしますっ。

さて，年が明けての第1回目は，サイキッカー養成講座その3「方向撃ちわけを使いこなす！」でさぁっ！　知らない人のために超簡単に説明すると，方向撃ちわけってのは「弱ショットorおもに飛び道具系の超能力技を一定の角度で任意に撃ちわけられるシステム」のこと。つまりたとえノーマルダッシュで逃げまわる相手に対しても，うまく移動先を読むことができれば，そこに飛び道具を撃ちこんでダメージを与えることが可能なワケだ（さらに言えば，ノーマルダッシュで移動中の相手は完全に無防備だからバリアガードなどで防がれる心配もない）。

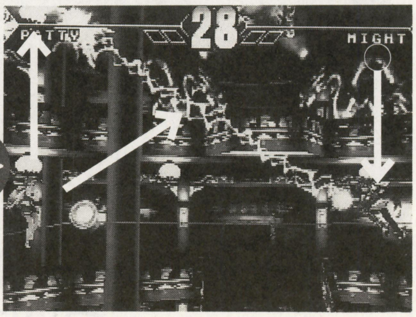
方向撃ちわけを成功させるコツはいくつかあるんだけど，まず覚えてほしいのは「やみくもに撃ちわけない」こと。うまくヒットすれば，それはそれで問題ないけど，やっぱりナンの布石もなしじゃ完全に運まかせになるし，何よりリスクをともなう。人それぞれにクセがあるから絶対とは言わないけど，なるべくなら連続技をキメたあとや，相手の飛び道具をかわした直後など，相手が逃げ腰になるときに狙っていくといいと思うヨ。

それから，ぜひ覚えてもらいたいテクニックのひとつとして下の連続写真のようなものもあるんだよネ。相手が逃げ腰になっているとき限定のテクニックだけど，このことを覚えておけば，方向撃ちわけの成功率がグンとアップするぞ。

ダッシュで相手をコントロール！



▲たとえば，この位置関係。このままだとパティがどちらに移動するかわからないけど……



▲このようにマイトが移動すれば，高確率で飛び道具をヒットさせることができるぞ

気になる疑問を即・解・決！ 質問コーナー 開発者様に聞けっ！

Q 質問です!!　一部の作家さんのみ知ってる感のある各キャラクターの身長ですが，正式に決まっているのですか？　もしそうでしたら，公開お願いします。それから，サイキック番長こと刹那さんはどこの国の人ですか？　パキスタン人って，本当スか？

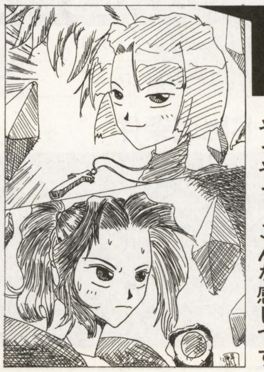
【北海道上川郡・G.K.ALK.E】

A この質問は，ドリームキャストへの移植作業で大忙しの開発ディレクター・青木　洋さんにご回答いただきました。たしかにキャラクターの身長って店頭配布のオフィシャルガイドブックにも記載されていなかったよネ。では，順番に公開していきま～す。マイト172cm，パティ155cm，ウェンディー162cm，玄信150cm，バーン184cm，カルロ179cm，レジーナ170cm，ゲイツ235cm，キース182cm，エミリオ168cm，ガデス195cm，刹那185cm，ウォン197cm。へぇ～，ゲイツとガデスはわかってたけど，ウォンも意外に身長高いんだねぇ。それから，もうひとつの質問「刹那はどこの国の人？」ですけど，とくに国籍は決めていないそうです。「刹那」はコードネームなんだって。ちなみに「マイト」もコードネーム，「ガデス」は通り名とのこと。以上，今月の質問コーナーでしたっ。

サイキッカーのひとりごと

「A.A.PF2012」。じつはひそかに企画が進行してたんだけど，諸般の事情で断念しました……（号泣）。あ，12月号の読プレ，当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。では～。

今月のイラスト



◀【福岡県北九州市・源平】不定期連載中（ごめんなさい……）の対戦物語をイラスト化してもらいました。そうそう，こんな感じです

とことん ぷよぷよ～ん 4



■発売元：セガ
■対応機種：ドリームキャスト（'99年3月予定）
★問い合わせ先：コンパイル☎0829-54-3883
http://www.compile.co.jp

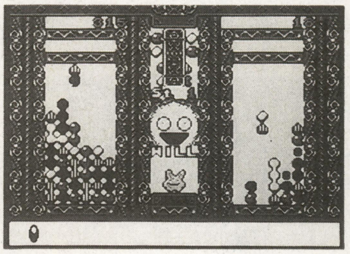
そこが狙いよ「とこぷー」です。今年もよろしく。さて，『ぷよよん』発売まで3か月を切りましたが，発売元がセガに変わったので要注意。てなことで今月は，『ぽけぷよSUN』の後追い＆ワンダースワン版『ぷよ通』のお話しなのです。　（ぷよ番：大出綾太）

『SUN』も『通』も，まだ現役 今月は山椒ネタをお届け

まずは『ぽけっとぷよぷよSUN』の隠しコマンドを紹介しよう。恒例となっているオプション強化コマンドだ。モード選択画面からオプションに入るとき，「おぷしょん」の文字が点滅をはじめてから画面が切り替わるまでA&Bボタンを押しておくと，GAME SETTINGのCUSTOMに「SPECIAL CUSTOM」が出現（BACKUP CLEARを選択すると消える）。ここでは，プレイヤー数やCPU担当キャラクターの設定，ギャラリー＆トレーニングのデータ消去，通信機能の有無の選択ができる。これを利用すると，ふたぷよやなぞぷよでCPUとの対戦が可能だ。

もうひとつ，ギャラリーについての情報も。認定証に付属するイラストは，各級ごとに10枚の候補が設定されており，それぞれで出現確率が決まっている（最大は50%）。なので，10級くらいまでしか取れなくても，根気よく遊んでいれば約30枚は集められるのだ。ちなみに，とこぷよでは奇数番号，とこなぞでは偶数番号のイラストしかもらえないぞ。

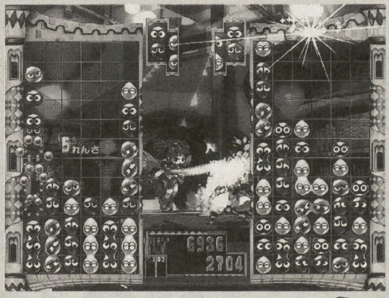
そして新作情報。バンダイから発売されるワンダースワン版『ぷよぷよ通（仮）』が3月中旬発売，予価3,600円に決定したのだ。ちなみに，ワンダースワン本体は3月上旬発売，4,800円の予定。



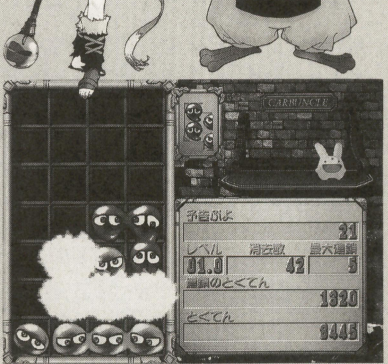
◀スワン版『ぷよ通』の画面。ボイスも出力されるぞ

「ぷよぷよ～ん」速報

『ぷよよん』の初出キャラクター・イラストや画面写真をまとめて掲載。モノクロなうえに小さくてゴメン。キャラ名は，左上がシェゾ，右上がピエロ，左下がチコ，右下がのほほ。詳細は来月！







来月はカラーでやる!!（宣言） 「みんなでぷよぷよ」

第二回AJPA杯ぷよ大会＆第三回昇段戦は先月末に無事終了。レポートは，時差の関係で来月お送りします。話は変わって。12月24日に東京・秋葉原のハイテクセガ秋葉原5Fに，元祖ぷよまん本舗がオープンしました。毎月24日限定販売の新味ぷよまんも売ってます。

最後にもうひとつ新着情報。早くも『ぷよよん』サントラCDのリリースが決定しました。発売日は3月25日の予定。ゲームの発売も，この直前か!?



◀【群馬県桐生市・ふじさき】新しいキャラ・デザイン、不満ですか？



◀【高知市・Cocofille】バンシーたちは、ほんとにご無沙汰



◀【千葉県柏市・和々草】ホントは縮小したくない絵です。芸術かも

■投稿のあて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「とこぷよ」係

ゲーム考現学 第55回

"あなたはどれ?(中)"

Written by
山田　整
&
"永久機関"



by 加藤義啓

今回は前回にひきつづき，プレイヤーのタイプ別紹介の第2弾。なお前回の分類に個人的に不満がある人は，記事のラストを参照してほしい。

次回は特別編の最終回として残りのタイプの紹介と総まとめ。次々回はいつものパターンに戻り，テーマは「神」。投稿やイラストも相変わらず募集中だ。

「世界を視る人，飛び込む人」………移入型

ここの人に共通するのはキャラクターに感情移入し，彼(女)とともに一喜一憂するプレイ・スタイル。RPGに最適だがほかのジャンルも十分に楽しめる，ある意味オトクな人たちだ。ただし感情移入にもじつは2とおりある。「できあいのキャラクターをあやつる」のが好きな人と，感情移入のためにキャラクターを自作したがる人がいるのだ。前者はキャラクターの外見的特徴，過去，口ぶり，クセなどを見て，キャラクターの内面をおしはかる。そして小説のキャラクターに思い入れするように，RPGのキャラクターに感情移入する。おなじみ『ファイナルファンタジーVII』の人気は，多分にこういった人々に支えられているのだと思う。後者は自分の思いどおりにキャラクターを造って名前と性格を決め，自分の思いどおりに行動しようとする。彼らはゲームに高い自由度を求め，一本道のストーリーやしゃべりまくるPCを毛嫌いする。なぜなら「PC＝自分」だから。両者の口にする「感情移入」という言葉は，同じように見えて，かなりちがう。他人と「ゲームキャラへの感情移入」について語るときは，この点の定義を明確にしないと話が食いちがう恐れがあるので注意だ。それはそうと，このタイプの人におすすめのゲームは……（桂　令夫）

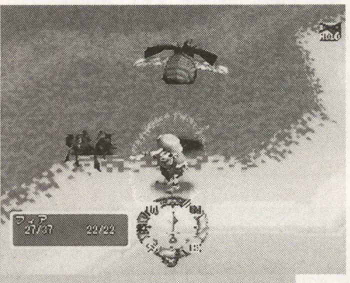
飛び込み志願者のために

ブレイズ・アンド・ブレイド
■T&Eソフト　■アクションRPG
■プレイステーション　■5,800円

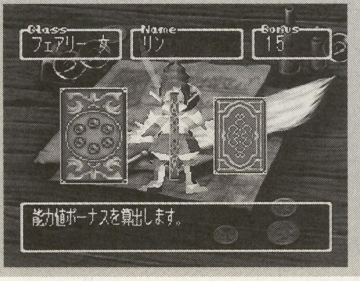
最近ではめずらしく自分でキャラが作成できる和製RPG。職業，性別，口調，髪の色，能力値まですべて自前で決定可能。システムは斜め見下ろし型3Dポリゴン『ソーサリアン』，つまりは複数のキャラクターを引き連れて，戦闘や謎解きやアクションを楽しむものだ。

キャラの職業によって戦法がまちまちなため，最初は少々使いづらいところもあるが，使い続けて手になじむにつれてキャラクターとの一体感が増していき，ある種『ウィザードリー』的な感情移入が起きる。さらにキャラデータを持ち寄って複数人数（最高4人まで）で同時プレイすることもでき，その場合は「ぼくの自慢のキャラ」ということでさらに感情移入度が高まる。

本作のほか，続編『ブレイズ&ブレイドバスターズ』も発売中。



▲リアルタイムで魔法をコマンド入力せよ！



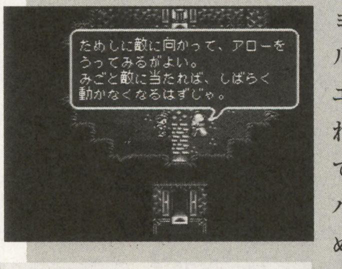
◀能力値ボーナスはカードで決定。何度でも引き直せ！

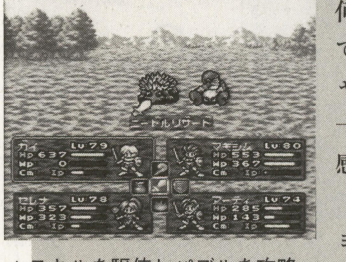
見るのが好きな人に

エストポリス戦記II
■タイトー　■RPG
■スーパーファミコン　■9,980円

できあいのキャラクターが非常に魅力的な1本。システムは「各ダンジョンに無数のパズルがある『ドラクエ』なのだが，それぞれのパズルのできがよく，戦闘バランスもやや甘めに良好。そして何より，話を進めていくうちに各キャラクターの意外な一面が見えてくる感覚がじつによい。

プレイステーションで続編の発売予定もあり。





▲スキルを駆使しパズルを攻略。『FFVII』のリミット技の元祖？

「こみ上げる喜び」…収集型

ウィザードリィリルガミンサーガ

■ローカス■プレイステーション／Win95／98
■RPG■（PS版）5,800円，（Win版）8,800円

RPGではすべての宝箱を開けなければおさまらない。AVGではすべての分岐を確認しなければ満足できない。モンスターの図鑑はすべて埋めるのがあたりまえ。さらにはゲームの関連グッズまで……。一度はじめたらトコトンやるまで気が済まないのがこのタイプ。ゲームのうちにとどまればいいが，『ポケモン』（任天堂）や『マジック・ザ・ギャザリング』（メディアクエスト）の関連商品＆カード版に手を出した日には，全財産を使い尽くすハメになりかねない。ここはおとなしく，この名作RPGでアイテム探しと究極キャラづくりにいそしもう。時代を越えたおもしろさという言葉の意味がわかるぞ。



▲もはや解説の必要すらない，元祖コンピュータRPG。いま遊んでも熱中できる

「求めよ，されば与えられん」…欲求型

トワイライトシンドロームSpecial

■プレイステーション　■ヒューマン
■AVG　■3,800円

現実で満たすのはちょっと難しい欲求の実現を，積極的に架空世界に求める……それがこのタイプだ。といっても異常な欲求というわけではなく，たとえば「なにかをぶち壊したい」とか「超人になりたい」，あるいは「涙を流すほど切ない体験をしたい」といった，ゲームをやらない人間でも一度は感じたことがあるようなものである。

そしてその中には「背筋の凍るほどの恐ろしい思いをしたい」というものがある。有名なのは『バイオハザード』だが，それ以外にも多数の秀作がある。その中でも極め付けがこの『トワイライトシンドローム』である。

『バイオ』が「ハリウッド映画系モンスターホラー」とするなら『トワイライト』は「夏のテレビ特番系心霊現象ホラー」である。どこにでもいるような3人の女子高生がよく噂で聞くような怪奇現象に首を突っ込むAVGだが，そこで体験する出来事はとてつもなく恐ろしい。ゾンビの群れのほうがまだ気が楽である。それは，主人公たちが基本的に無力ということもあるし，シナリオがうまいということもあるが，最大の理由は演出の秀逸さだ。画面の切り替えや一枚絵の使いかた，メッセージの表示のタイミングなどもじつにうまい。音響はうなされそうなほどだ。

だが，このゲームはただ怖いだけではない。全体の構成は連作短編式になっており，ひとつの怪奇現象を体験して生き残ると次のシナリオに進めるのだが，うまく完全に事件の謎を解くとその事件の全容を知ることができる。そして幽霊話がしばしばそうであるように，その真相はときに切なく，物悲しいものだったりする。つまり感動の欲求も満たしてくれるのだ。　値段も低くじつにお買い得だが，本当に怖いので覚悟が必要だ。明るい部屋で，できれば友達と一緒にプレイしよう。

（齋藤　通彦）



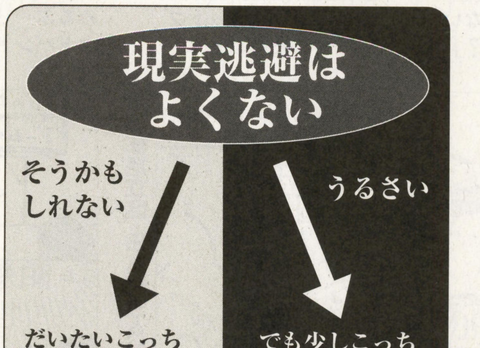
▲こんなのがいっぱい。音を聞かせられないのが残念



◀メイン画面。奥行きのある画面内で手がかりを探す

もうちょっと正しい“あなたはどれ？”

先月掲載したタイプ分けをやってみて「いやボクはこんなタイプじゃない」と思った人もいるはず。そんな人には，もうちょっと正確な分類法をオススメする。といっても前のものと別のチャートを使うわけではなくて，前回二択で進んでいた分岐で，どっちにどのぐらい賛成するかをわけてみるだけの話だ（右の図を参照）。分岐ごとにかけ算をしていけば，最終的に何型に何パーセントかが計算できる。「欲求型5パーセント，挑戦型23パーセント，移入型11パーセント……」といった具合いだ。電卓を使ってやってみよう。



なお「いや，私はこの分類のどれにもあてはまらないニュータイプだ！」という人は，当コーナーまでご一報ください。

移入型90パーセント!?

by 渡瀬右京



▶対戦格闘ゲームは欲求型・挑戦型の人をひきつけるほかに，キャラクター性の強さで移入型を引き付けますが，このジャスティス学園」はとくに移入度が高い作品。しかもプレステ版の主人公自作モードは，学園育成ものとしてもデキがよく，自作キャラで楽しみたい人にもピッタリな大傑作です。…バイトしてるんですか？寒いので身体に気を付けて。

試験に出る読者の闘技場

好評につき，2度目も開講なの〜☆

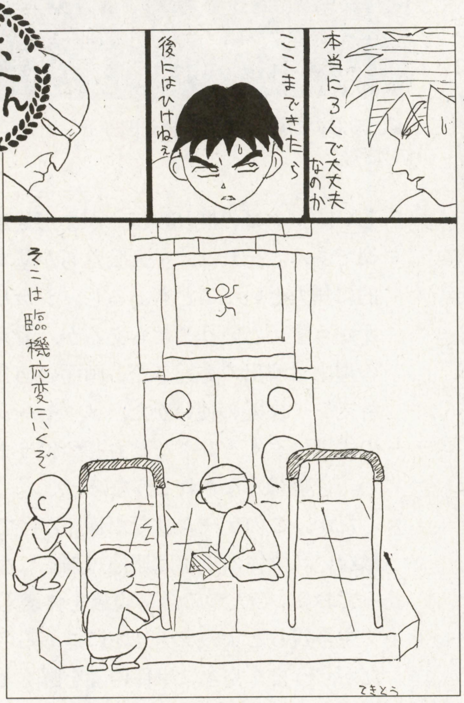
1stシーズン　講師：みるきぃぷりん☆　補佐：片平鍾瀛

どくしゃのとうぎじょう【読者の闘技場】思わず笑ってしまうコンピュータ＆ゲームネタなら，何でもオッケ〜☆な読者投稿コーナー。今回は受講者もかなり集まり，イラストネタ競争率が4.03倍，文字ネタ競争率が8.83倍と高倍率でしたが，年末進行のためか，ネタの練りこみがちょっと甘かったかな〜と思いました。次回は休み明けなので期待しています。

たいへんよくできました

京都府乙訓郡・コブキン（7点）

保多手「今、流行りの『ダンスダンスレボリューション』の3人同時プレイのネタですね。1人分の料金で3人が楽しめるからお得感があるけど、彼らの表情からは名作「一杯のかけそば」的なツラさが読みとれますね」
みるぷ〜「グスッ。とにかく、泣けるね〜。涙腺、ゆるゆる〜」
片平「アナザーモードでダブルプレイをしているのだろうか？　にしては2P側を押す準備ができてないみたい。まだまだ子供だね（背からして）」



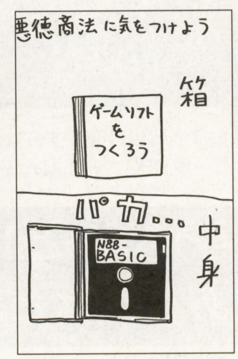
よくできました

東京都練馬区・横浜いれぶん（5点）

みるぷ〜「なんか元accessの浅倉大介がどんなにメジャーになり、プロデュースしまくろうが古〜くからのゲーマーちゃんには「あ〜〜〜『ディーヴァ』の作曲をしていた人ね！」と言われてしまう状況とよく似ていますな☆　もう、ど〜しようもない」



埼玉県岩槻市・大山修史（13点）



みるぷ〜「とりあえず，まちがってないよ」

千葉県佐倉市・加藤義啓（8点）



みるぷ〜「『DQM』のマドハンドが元ネタ」

神奈川県横浜市・伊庭康（純情派）（7点）



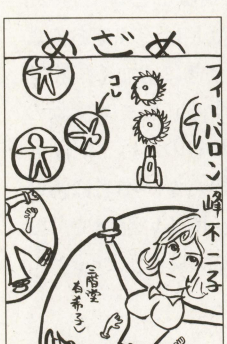
みるぷ〜「リミットブレイクしたくねぇ〜」

愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー（7点）



保多手「クリアしないとドアが開かない？」

神奈川県横浜市・ヘボス（6点）



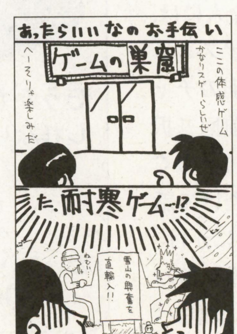
片平「武器の装備は，やっぱロールかなぁ」

兵庫県伊丹市・リーチ一発（4点）



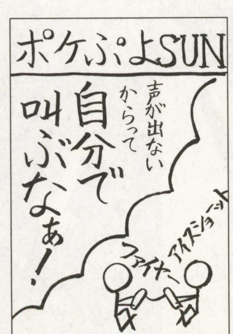
みるぷ〜「"ぷ適切"になるんじゃない？」

京都府乙訓郡・コブキン（7点）



保多手「ゲームは『ウインターヒート』希望」

東京都足立区・SANSAN〈3〉（4点）



みるぷ〜「それを言うなら，アイスストーム」

千葉県東葛飾郡・たてを（2点）



保多手「も，もしや，ベガとの婚約指輪？」

富山市・新勧1005円（13点）



みるぷ〜「ゴメン，キミにモデルはムリだよ」

筆記試験
（文字ネタ部門）

Q：☆☆☆で5点，☆☆だと3点もらえます。では，☆は何点？
A：もれなく2点がもらえます

☆☆☆湯川専務が引いているリヤカーには，プレ○テを買うヤツを撃ちまくるマシンガンはついていないのかな（『子連れ狼』なんてしらんか？）。
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー（7点）
みるぷ〜「その前にソフトという名の武器を装備しなきゃね〜〜〜〜。ちがう？」
保多手「ゲーム機はソフトが命ですからね」

☆☆田んぼに巨大なドリームキャストのマーク。湯川専務のしわざかも。
東京都世田谷区・森宇玲奇（3点）
みるぷ〜「すべてはプラズマちゃんのしわざなの〜。きっとそうよ。そうにちがいないわ」

☆で？　森宇くんは何をもらったのだ？
富山市・新勧1005円（13点）
みるぷ〜「ドムだよ，ドム／（笑）」
保多手「すみません。まだ送ってません」

☆みるぷ〜も文字ネタ書きたいんだろ？　ああ？　ん？
神奈川県横浜市・ヘボス（6点）
みるぷ〜「書き足りん？　コメントをひたすら，書いているから，ダイジョ〜ブ!!」

☆N64版『ピカチュウげんきでちゅう』が世界初の音声入力式ゲームってCMしてるけど，FC版『たけしの挑戦状』が世界初かもよ!?（笑）
三重県度会郡・ともこざる（6点）
みるぷ〜「まさに記念碑的存在っ!!」

☆1月号P.228一番下のド真ん中の人にツッコムぞ。『DQM』の図書館に行って，スライムナイトについて書かれているのは以下のとおり。「のっているようにみえるナイトはじつはからだのいちぶ」
……よって君のネタは不自然だ!!
京都市・hit（2点）
みるぷ〜「先生はキミたちを試したんだよ」

☆みるぷ〜さん／『Pia♡キャロットへようこそ!!』ネタへの突っこみが甘くないですか？
埼玉県岩槻市・大山修史（13点）
みるぷ〜「ん〜〜〜，僕はサターン版からの人間なので，ともみちゃんとムービーにしか興味を示しませんです。だから，キャロッターとしては，たいしたことないんですぅ〜〜〜」

☆『デッドオアアライブ』，私のまわりでは，みんな『デドアライブ』と呼んでいます。みなさんのところではどうですか？
千葉県佐倉市・加藤義啓（8点）
保多手「ふつうに『デブ』ですよね（笑）」
片平「ワシの場合，『デッド』かなぁ」
みるぷ〜「僕はもちろん，あやねって，呼んでるよ。あやねしか使わないし〜〜〜〜」

☆『ザナドゥ』『ソーサリアン』『英雄伝説』など，リメイクするとドラゴンがいなくなっているらしい。
秋田市・水野夢絵（2点）
みるぷ〜「全国の勇者ちゃんがドラゴンを倒しすぎて，絶滅してしまってる可能性も大」
保多手「天然記念物に指定したいですね」

☆『AZITO』って，何か『シムアント』に似ている。
埼玉県大槻市・大山修史（13点）
みるぷ〜「四万十川にも似ているよ」
片平「いや，響きではなくて，ゲーム的に」

☆某高校に謎の部活「デジキュー部」出現!?　肉球よりもぷにぷにななデジキューの正体とは!?待て／　次号!!
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（14点）
みるぷ〜「待たない。正体はG兵衛」

試験に出る川柳（3点）
通販で　パワーグローブ　900円　富山市・新勧1005円（13点）
みるぷ〜「ぱんちょは見本市で200円で買ったらしいよ☆　ところでこのコーナー、なんか人気ないみたいなので、みんな投稿してね☆」

読者も必見!!　試験に出る掲示板

最後のマンガネタ☆美しい絵でフィニッシュ



神奈川県横浜市・伊庭廉（純情派）（7点）
白川「"Iｓの絵を描いた伊庭ちゃん，エライ。個人的には100点あげたいわ」

成績表

順位	ペンネーム	得点	コメント
1	ズオウ・リアキ	14	トップを死守／
2	新勧1005円	13	点数没収!!
2	大山修史	13	文字ネタ，良かったよ
4	加藤義啓	8	点数没収!!　PART2
5	伊庭廉（純情派）	7	マンガネタはあれで最後ね
5	コブキン	7	「一杯のかけそば」？
5	のうぎょうアッパー	7	ゆ，湯川シェンム〜☆
8	TNT爆弾	6	今回は投稿なし〜〜〜〜？
8	ともこざる	6	ホントに100枚送るつもり？
8	ヘボス	6	筆ペンしか持ってないの？

ちゃんと読んでね！

今月の補習（大ボケ）

えっ!?　今月の補習は君なの（笑）



青森県弘前市・上原圭水（1点）
片平「亜米利可……!?」
みるぷ〜「亜米利加！　要勉強〜☆」

1週間遅れのあけましておめでとうございます☆



富山市・新勧1005円（13点）
みるぷ〜「あけましておめでと〜☆　今年もよろしくお願いシムアース☆」

家政婦も見た!?　今月のタイムリリースキャラ☆



愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（14点）
みるぷ〜「ソン・ミナに生足で対抗できる唯一のキャラになりそ〜☆」

告知・点数没収・宛先などなどなど

なんと今回から，みなさんが心待ちにしていたエナドレが，点数没収という名称に変わり帰ってきました！　今期の点数没収システムは文字ネタコーナーにある「☆」の数が関係してきます。今回の「☆」の数は14個ありますので，1位の新勧1005円と4位の加藤義啓から3点ずつ没収〜☆　結果はご覧のとおり，ズオウが前回同様トップに。さ〜て，次回の予告なんだけど，講義の予定は2月8日。受講の申しこみは1月14日までに下記宛先までプリーズ☆
ズオウを止めるのは，これを読んでいるあなたかもしれない。

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「試験に出る読者の闘技場」係まで

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!&お嬢様。

◆京都市・鶏小屋
★あれ?エドってウサギだったっけ…。なんとも懐かしいゲームだったもので、つい1番に(超個人的)



■200号だよ!! 2月号■

ベーマガもついに創刊200号を迎えました。全部載せられないのが残念ですが，お祝いのイラストもたくさん届きました。ありがとうございます。これからもベーマガ共々，当コーナーをよろしくお願いしますネ！

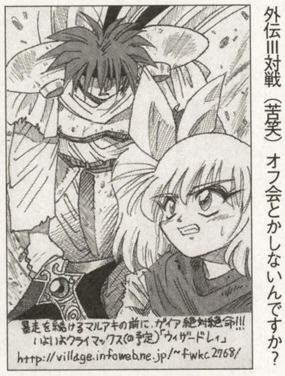
◆Cocofille&裁刃鋭人
★200号記念に合作イラスト、とってもうれしいです。次は300号目指してがんばります



◆三重県度会郡・T・Zaru↑パステル
★下描きなしでこれだけ描ければすごいです。これからも、よろしくお願いします!



◆埼玉県所沢市・野沢プロト
★読んでないキミは今すぐアクセス!…WIZ外伝III対戦(苦笑)オフ会とかしないんですか?



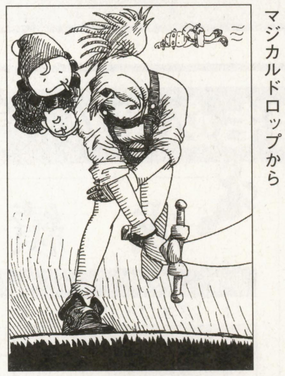
◆栃木県小山市・ねことりやすきち
★KOFってもう5作目になるんですよね。衣装だけでなく、毎回声変わりするアテナちゃん



◆群馬県桐生市・ふじさき
★羽根のある男の子ってあまり見ないかも。ガクランってとこがアンバランスでおもしろい



◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★Windows版も発売されて大人気のマジカルドロップから



◆山口県厚狭郡・くにきち
★ぐるぐる渦巻きはドリームキャストから…?じーっと見てると目が回りそう…



◆神奈川県厚木市・裕み
★最近、渋めのイラストが多いですね。三國志は魅力のある人物が多くておもしろいですよね



◆岐阜市・極堂
★21世紀…もすぐそこですね。きっと300号もあっというまに…ってことはないか…



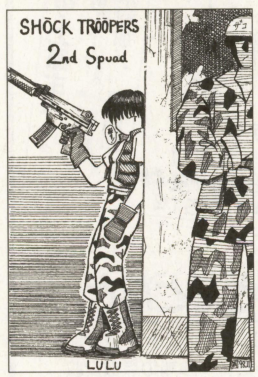
◆熊本市・特異点
★東京は初雪、早かったです。…あの、窓のとこに何かあやしいウサギさん(?)が…



◆東京都練馬区・AZRAEL
★森のエルフとお馬さん…?ハガキの裏のお手紙(?)ありがとう。次も楽しみにしてます



◆千葉県柏市・鈴木有人
★マイナーかな?チャレハイのスコアにもけっこう顔出してるよ。1コインクリアがんばれ!

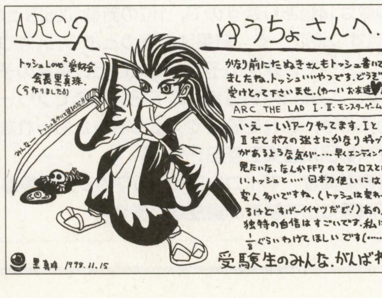


お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を募集してます。黒インク，ペン等でかいてください。鉛筆，色ペンなどの使用はご遠慮ください。横位置のハガキもちょこっと募集中です。住所・氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしくお願いします！

◆埼玉県熊谷市・黒真珠
★アークというか、トッシュが人気ですね。トッシュファンのみなさんは愛好会に入会しないと(苦笑)

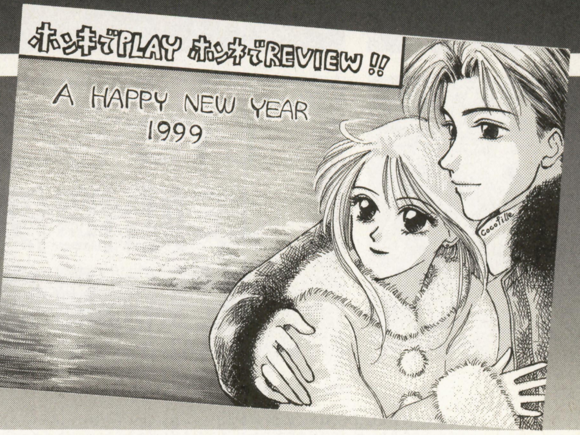
今月の横



読者の意見

Special

ホンキでPlay ホンネでReview!!



あけましておめでとうございます。読ホン担当の山田真也です。昨年は，かねてからの懸案であった読ホン改造計画を発動させるなど，多少なりとも動きのあった1年でした。今年はさらに改造計画を押し進めていこうと，担当としてもイロイロとたくらんでいるところです。本年もよろしくお願いいたします。

さて，年のはじめは恒例の，ナマ掲載スペシャル……をお届けしようと思ったのですが，後半ページに読ホン世論調査が入ったため，結局いつもとあまり変わりばえのしない読ホンになってしまいました。でも，世論調査以外の意見はすべてナマ掲載ですので，一応スペシャルということにさせてください。

今月のタイトル・イラストは，**高知市・Cocofilleさん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは1999年の読ホンです。

大会

もっとゲーム大会に参加したい！

▶【福島県いわき市・新谷剛史18歳】……■山田：ゲーム・センターが主催する小規模な大会はまだしも、全国規模で行なわれるゲーム大会には、まだ運営上いろいろな問題があるようです。インターネットを使ったランキングなど、ネットワークを活用した大会にも期待したいところです

「もっと地方に光を！」－ゲーム大会編－

11月23日、「日米格闘ゲーム選手権」を見ました。やっぱりゲームの大会というのはいいなぁと思っていると、ふと自分も出場した電車でGO！の大会のことを思い出してしまいました。少々古い話ですが、今回はこの話から。

この大会は、ハイスコアを地元のゲーセンで申請し、その結果をもとに各地方から16名選出で夏休み中に地方大会を開催。各地区２名選出で、東京決戦という形式でした。自分はこの地方大会に出場してきました。

東北大会当日、会場のある仙台まで電車で揺られること３時間。地方大会は16名のトーナメント形式で、大会用特別路線をどのくらい正確に走破できるかという物でした。入試でも味わったことの無いような心地よい緊張感の中、自分はあっさり敗退してしまいました（笑)。大会の規模もあまり大きい物でなく、開始からわずか１時間足らずで終了したのでした。

それでも、初めて出場したゲームの大会、自分なりに楽しめました。他の県の出場者との会話など、普段出来ない経験が出来るのがこういった大会の醍醐味といえるでしょう。(ただ、大半が大人の方々でした。この辺が、他のゲーム大会にはないであろう特徴です（笑))

ただ、この東北大会にも、４名の棄権者がいました。どの出場者も、青森や秋田など、明らかに日帰りが難しい地域の方々でした。交通費が自腹ということを考えると、やはり参加は厳しかったのでしょう。残念な話です。

さて、98年はこの「電車でGO！」の他に「ビートマニア」など、対戦を前提としていなかったゲームの全国大会も行われました。最近のゲーム大会はは、パズルや格闘などの対戦ゲームが主流なので、99年もこういった非対戦ゲームの大会が開かれる事を望みます。

また、昔あった「ゲームキャラバン」のように、せめて各県をまわるような感じで地方大会を是非行って欲しいとも思います。地方中枢都市で大きめの大会を開くより、小さくても各県で実施すれば、参加者もきっと増えるでしょう。

もしくは、ネットワークを使っての大会を実現させて欲しいです。これならば、住んでいる地域のせいで参加できないなどといったことは無くなるはずです。また、地域に関わらずリアルタイムに結果を知ることが可能なので、例えばレースゲームのタイムアタック大会なら、本物のＦ１のタイムアタックのような臨場感が味わえることでしょう。是非一度、全国区のネットワーク大会を開催して欲しいです（一番有力なのはやはりドリームキャストでしょうか?）。

いろいろと要望ばかりになってしまいましたが、やはりこれからゲームの大会は、規模よりも参加しやすさを重視して欲しいのです。ゲームショウなどはその性質上地方で開催というのは難しいでしょうから、せめてゲーム大会くらいは……と思うのです。

以上、東北地方南端住人（笑）のささやかな願いでした。

98/11/23

福島県いわき市　新谷剛史（18)

新世代機

ドリームキャストで勢力図が変わる!?

◀【東京都中央区・まじ？けん17歳】……■山田：'98年12月号の読ホン世論調査を受けての意見です。出足好調のドリームキャストですが、普及するかどうかは今年の戦略しだい。今後発売されるソフトに注目しましょう

新世代機についての予想

’98年12月号の「３年後、最も普及しているゲーム機」というアンケートに影響され、自分なりに予想してみました。かなり現実的に、少しディープに（笑）、アンケートとしてではなくかんがえてみました……

この前、ナムコがドリームキャスト（以下ＤＣ）に参入しました。そして、カプコンから『バイオ・ハザード』の続作が発売されるそうです。その事を知ったとき、「プレイステーション（以下ＰＳ）の二代目（以下ＰＳ２）はダメかも……」、と思いました。というのは……

現在、コンシューマ機の運命を変えうるサードパーティーは、一般的に任天堂、セガ、ナムコ、スクウェア、エニックス（ドラクエ）の５社です。これらは、「ゲーム会社としての経験が豊富」「参入するのは、同世代機においてひとつ」という共通点があります。このなかに、ソニーがないのはそのためです。少なくとも、任天堂とセガは自社ソフトでやっていけますが、ソニーはむずかしいでしょう。32ビット機戦争時代、ＰＳには最終的に先に言った５社中３社がついたわけですが、初期はナムコの『鉄拳』『リッジレーサー』が、サターンの『バーチャファイター』『デイトナＵＳＡ』の代わりを務めていました。そして、５社中１社もつかなかった３ＤＯは、生き残れなかったのです。その頃のソニーのソフトは、『ビヨンド・ザ・ビヨンド』『ジャンピングフラッシュ！』（なつかしい……ちなみにムームー星人の出所ゲーム）。もちろん面白いですが、要はやはり本体を買う気にさせる知名度、インパクト、をナムコが引き受けていたのです。このように先に言った５社が、コンシューマ機の運命を握っていると言っても過言ではありません。

……で、話はＰＳ２にもどります。

このままナムコが移植作を発表したりしたら、ほかの会社もＰＳの元を去る可能性は大です。具体的に言うと、「映画的なゲーム」を目指すスクウェアにとって「128ビットグラフィックＣＰＵ」は大きな魅力でしょうし、『ドラクエ』は（以前ほど影響力はないが）一番売れている機種で発売する事になっているようです。（これは、まだ当分先ですが）最悪の場合、ＰＳ２には１社もつかないかもしれません。（スペック、時期によっては）もし３年後（そんな先ではないでしょう）それが現実になればこれは、早く発売したセガの勝利ということになります。と、言うことは「ＰＳ大ヒットのせいで早く発売されたＤＣ（多分）のせいでＰＳ２が売れなくなる。」ということに……うーん「塞翁が馬」……ってそこまで予想する必要ないのですが、そうなって欲しいとおもいませんか？　やりたいゲームが全部１機種だけでできるなんて……（さんざんＰＳのお世話になっといて……）。

『ＩＱファイナル』などまとめの時期に入っているように見えなくもないソニーですが、いったいどうなるのでしょうか。結局私の結論は「ＤＣには可能性大。しかしその逆もあり。ＰＳ２はＰＳのままを維持するのは至難の業。」といった程度にしておきます。すみません（弱気）。いままでセガのゲーム機を持っていなかった私ですが、セガを少し応援したいです。がんばれ！　湯川専務!!

最後に、文章はすべて仮定文にするべきですが、文短縮のため割愛させていただきました。

ＰＳ２は、まだ発表されていません。あしからず。

ｂｙ　まじ？けん

いつもとあまり変わりませんが，年始恒例のナマ掲載スペシャル！世論調査への協力にも感謝です。

ゲームボーイを買え！

実は私がＧＢを買ったのはたった半年前のことです。前から欲しいと思っていたハードですから、やりたいゲームは尽きることなく、いろいろプレイみました。で、その中でも特に面白かったものを挙げろと言われたら、やはり……

『風来のシレンＧＢ　月影村の怪物』（チュンソフト）
古典名作『ローグ』をモチーフにしたダンジョンゲーム『不思議のダンジョン』シリーズの第二作目のＧＢ版。ボタンを「チョンと押す」という操作方法を取り入れることにより、ＧＢの少ないボタン数でもＳＦＣ版と変わらない操作性を実現。難度調整ができるので、初心者にもお勧めできる一方、アイテム無限増殖セットのような必勝法が完成しにくいため、最終的なクリアの難度はかなり高い。しかし逆に「ランダムに出てくるアイテムを駆使して、常にギリギリの選択をしながら進む」というシリーズの面白さは一番良く味わえるとも言える。クリアできないことが楽しいゲーム。

『ウィザードリィ・外伝Ｉ　女王の受難』（アスキー）
言わずと知れた元祖３ＤＲＰＧのＧＢ版で、日本でつくられた作品。日本らしく、オートマップなど利便性が図られていて、ゲームバランスもいい（ただしリセット技は使うことが前提）。ダンジョンは狭いながら仕掛けに富んでいてやりがいがある。レベルアップ、アイテム収集の楽しみも大きく、ウィザードリィの面白さが何であるのかを考えて作った、シリーズの成熟形といえる。高難度ながら、ウィズ初心者にもお勧めしたい。

『ゼルダの伝説　夢をみる島』（任天堂）
ＦＣ、ＳＦＣで多大な支持を得たアクションアドベンチャーが今度はＧＢで登場。基本的にはＳＦＣ版をベースにしているが、ＡＢ両方のボタンをセレクトアイテムボタンにすることによって（剣や盾もセレクトアイテムの一つになった）「アイテムを組み合わせる」というＳＦＣ版にはなかった要素を加えた。ただ、いちいちアイテムを取り替えるのはやや面倒なので、ボタン数の多いＳＦＣでこれを見たかったと言うのはある。「はっと気がつく」のが面白いゲームなので、攻略本などは一切見ず、自分のメモと記憶のみを頼りにプレイしたい。

ところで、ＧＢ利点は「携帯性」や「通信」だとよく言われます。しかし、私はそうは思いません。というのも今挙げた３作は、いずれも携帯性や通信とは関係がないからです。携帯性についてはメリットを感じる方もいると思いますが、少なくとも日常的に家の外でゲームをする機会がない私にとってはメリットにはならないのです。私が今挙げた３作と言うのは、単純にゲームとして、あるいは今あるＰＳやＳＳやＮ６４のゲームと比較して、自宅でプレイするゲームとして、面白いゲームなのです。
よく新ゲーム機と旧ゲーム機の住み分けと言われますが、実現できた例はほとんどないと言ってもいいでしょう。ＧＢをこれを実現した数少ない例ではないかと思うのです。もちろんＧＢが復活できたのは携帯性と通信があってこそなのですが、その裏にあるのは「性能が低くても面白いゲームを作ることかできる」という事実なのではないでしょうか。
私にとってのＧＢの利点は、面白いゲームが多いことです。だから、ＰＳやＳＳやＮ６４と同じように、ＧＢを購入することをお勧めします。

ゲームボーイ

おすすめソフトに見るゲームボーイの良さ
◀【埼玉県春日部市・若松朋久21歳】……■山田：スーパーゲームボーイを利用すれば、テレビ画面でゲームボーイ用ソフトが遊べるという、ほかの携帯型ゲーム機にはない特徴も大きなメリットでしょう

COLONY WARS

[アートディンク/Psygnosis/プレイ・ステーション/1998.6.25]

ゲーム内容は、 宇宙戦争を題材に扱った、 360度自由自在に動ける3Dシューティング・ゲームである。 まず、**″コロニー戦争″**という題名からして、スゴい。ストーリーも**「反乱軍として蜂起し、帝国軍を倒す」**との、それそのものの仕上がりで、まったくこちらの期待を裏切らない。各種設定などを決めるオプション画面からして、さながら**軍隊の宇宙基地を彷彿とさせるレイアウト**になっており、微妙な部分の凝り具合(例えば、コマンドを選ぶ度に鳴る効果音が、電子シャッター風の音だったりする、など…)もあって、ゲームを始める前から雰囲気作りはこれ以上にないほど完璧だ。各ミッション(=ステージ)をスタートさせる前の、司令官の説明の仕方(&口調)が、またイカしてる。『(前略)わが軍の勝利は、この駆逐艦を撃破できるかどうかに掛かっている。(中略)パイロット……、幸運を祈る!』終始、こんな具合である(説明自体は、長すぎて役に立たないけど)。

そして、いざゲームを始めると、煽られた高揚感を一切合切ダウンさせない、そのあまりの派手さ加減に度肝を抜かれてしまう。最初の1～2面は練習ステージ、とのこともあって、さほど派手さは感じられないかもしれないが、面を進めるに連れどんどんどんどん過激になってゆく。中盤から後半に掛けては、それこそ敵味方入り乱れての大混戦…**文字通り、″戦争″である。**兎にも角にも、これだけ景気よくポリゴンを花火のごとく打ち上げ爆発させ捲くる家庭用ゲーム、そうは滅多に見られないのではなかろうか。音響設定を「ドルビー・サラウンド」に変えれば、爆発音があちらこちらから聴こえる。ついでに、味方などからの実況中継も四六時中、**四方八方から**聞こえてくる。『パイロット、こいつは楽勝だぜ!!(この台詞が聞ける面に限って、超難しい)』『ミカタキヲコウゲキシテイマス(この一言で、ゲームオーバーはすぐそこ)』『こちら××、戦艦が大破寸前。早く援護を頼むわ(本当に早くしないと、この数分後にミッション失敗)』等々……。ミッションの最中は、常にテンションが高い高い。視覚・聴覚を最大限まで刺激し、引きつける、強力な演出だ。

面白いのはこのゲーム、各ミッションの作戦を失敗しても、ゲームが続行する、ということ。**3ミッション毎にセーブ可能で、全部で70ものミッションに分岐していく。**当然、負けを繰り返すごとに、反乱軍の中から裏切り者が出たり、和平交渉に踏み切ったり、テレホンカード並みに薄っぺらい自機で苛酷なミッションを遂行させられたりと、負け犬の悔しさを存分に味わえる展開になるワケではあるが、それもまた一興。味方機をうっかり始末**(たとえ一機でも)**してゲーム・オーバーになるよかマシである。

ハッキリ言って、敷居は**スゴく**高い。自分の撃った弾がそう簡単に当たらない、やっと当たったと思ったら実はソレが味方機だった、移動可能範囲が360度だからしょっちゅう自分の位置を見失う、**場所確認のレーダーが異常に見づらい**……。何度も何度も何度も何度も遊んで遊んで遊び倒して、ひたすら慣れなきゃ**手も足も**出ない(ま、慣れると今度は、今までの苦労が嘘だったかのようにスイスイ進けど…)。だが、徹底して「宇宙戦争」にこだわった、異様なほどの雰囲気作りの巧さや、派手さに磨きをかけ捲くった凄まじい演出の雨あられを堪能したいがために、練習を無理にでもしたくなってしまうのが、この『COLONY WARS』の特徴だ。**幾多の3Dシューティングの中で、他を圧倒してカッコよい仕上がりになっている**数少ない作品なのでは無いかと思う。

海外ではすでに『COLONY WARS VENGEANCE』(コロニー戦争・復讐版)とのタイトルで続編が発売されており、宇宙のみならず、地上や砂漠で戦ったりする、などの展開が用意されている(『スター・ウォーズ』完全に意識してます)。こちらの移植も楽しみだけど、『COLONY WARS』**日本では6000本程しか売れなかった**からなあ…。

追記:クリアあきらめた方のために、裏技用のパス・ワードを記しておきます。効果は秘密。

″Commander*Jeffer″、″Tranquillex″、″Memo*X33RTY″、″Hestas*Retort″

11231998 勝又弓雄

読者間レビュー
「御神楽少女探偵団」（ＰＳ／ＣＤ４枚組／ヒューマン）

ミステリーで途中で探偵役の人物が死んでしまい、一切の謎が明かされないまま話が終わってしまったらどうなるか？　それはもうミステリーであることを放棄した作品、いや「作品」とも呼べないシロモノではないだろうか？　最近、その『シロモノ』に出会ってしまった。ヒューマンの推理アドベンチャーゲーム「御神楽少女探偵団」である。
このゲーム、出だしはよかったのだ。ＰＳでギリギリとも思える表現、ストーリー展開（途中で犯人がわかってしまうけど）、プレイヤーに頭を使わせる『推理トリガー』の存在、ちょっとした余韻が残るエピローグ、そしてキャラクター……。「こりゃー『サクラ大戦』並みの人気が獲得できるんじゃないか」そう思った。最終話を見るまでは……。

そう、このゲームは最終話が全てをブチ壊してしまったのだ。

ネタばらしになってしまうので詳しくは言えないのだが、ある人物が狙撃され、唐突に「御神楽少女探偵団・つづく」で話が終わってしまうのだ。最終話の謎は一切明かされずに。いったい製作者は何を考えているのか。山を登っていったら頂上がなかった、みたいな結末で納得する者がいる、とでも思ってるのだろうか。それとも「この話の続きはユーザー一人一人が考えてくれ」とでも言いたいのだろうか。
冗談じゃない。そんな結末ではプレイヤーは欲求不満が溜まるばかりで、全然納得できないと思う。
一度発売する、と決定したからには、責任を持って最後までちゃんと完成させてから発売するべき、自分はそう考えている。こんな中途半端な形で世に送られてはこの作品が気の毒に思えてならない。いや、ストーリーがそのゲーム内で完結しなかったらそれはもう「作品」とは呼べないのではないだろうか。（話がゲーム内で完結しない、といったらサターンの「スーパーロボット大戦Ｆ」があるが、アレは最初から「完結編」が出る、とわかってたから安心できたのでは？　「シャイニング・フォースⅢ」も同様）
「インターミッションディスク」なんていらないから、きちんと話を完結させてほしかった、と思っているのは自分だけではあるまい。
とにかくこのままでは納得できない。至急「完結編」もしくはドリームキャストあたりで最終話をちゃんと完結させた「完全版」を発売してほしい。そうでなければこれは「作品」としては認められないままに終わってしまうのではないだろうか。

１９９８／１０／０８　　茨城県北茨城市・我妻智之（３０歳）

Ｐ．Ｓ……数年ぶりの投稿です。最近は某サターン専門誌の方で掲載されたので暇な方はバックナンバーを見てください。（すぐわかるペンネーム使用）

読者間レビュー

『御神楽少女探偵団』(PS／ヒューマン)
▲【茨城県北茨城市・我妻智之30歳】……■山田：最後に登場するシナリオは，ゲーム内では完結しないとのことです。あるいは続編の予告編的な位置づけのシナリオなのかもしれませんが……

読者間レビュー

『コロニーウォーズ』(PS／アートディンク)
◀【神奈川県横浜市・勝又弓雄22歳】……■山田：PSでは『ワイプアウト』や『Formula1』などで知られる，シグノシス制作のゲームです。システムや設定などもしっかりとしており，SFファンにはたまらない内容だとか

ほざれんさん、ゆうちょさん、キタさんに刺激されました…
「チョコボ」でない続編がしたい

風来のシレンGB～月影村の怪物～

スーファミでヒットした「風来のシレン」の続編であり、不思議のダンジョンシリーズの三作目にあたる本作は、チュンソフトらしい完成度の高い作品だ。とはいえ、度重なる発売延期の言い訳にはならなかった。

ゲームボーイ移植にあたって、一番心配されたのは、ＳＦＣのボタンを殆ど使っていた操作系をどうするのかだったが、セレクトボタン等の組合せで見事に消化されていた。途中の電池切れにもしっかり対処している。そして何より素晴らしいのが、クリアする毎にタイトルが「風来のシレン」「風来のデレン（出れん）」「同ミレン（未練）」と変化する製作者の遊び心だ。

しかし、自分は前二作ほど好きになれなかった。話が重苦しいのが原因だ。夢一杯の商人トルネコや冒険野郎のＳＦＣシレンと違い、生贄にされる少女を助けだすという状況が、いかにも暗い上に、後半知らされる新事実が心をひどく打ちのめす。

だが、派手なＣＧが売りでないかぎり、いかなるＲＰＧもＧＢで可能な事が証明されたのは大きい。

デレン30回クリアの友人、風来のトジゾウの必勝法
「2～3Fで良い装備でなければ、やり直す。」



▲埼玉県川口市・もんじ

読者間レビュー

「不思議のダンジョン　風来のシレンGB～月影村の怪物」
（ゲームボーイ／チュンソフト）
◀【千葉市・まくってチャンプ？歳】……■山田：とくにゲームボーイ版では，パズル的要素の強い「フェイの問題」に，ちょっと時間があいたとき1問だけ挑戦できるなど，携帯型ゲーム機ならではの利点もあっていいですね

今月の・・・読ホン世論調査

新年あけまして，読ホン世論調査です。まずは，'98年12月号で募集したテーマ「ゲーム雑誌」に関する調査結果の報告からいきます。では，設問とその回答を見ていきましょう。

①あなたはゲーム雑誌を購読（立ち読みは除外）していますか？　Yesの場合は，何誌購読していますか？

これはYesとNoでちょうど半分ずつにわかれました。Yesと答えた人には「ベーマガのみ」という人もいれば，「7誌（月に10冊以上購読）」という人もいました。また，Noと答えた人はおもに立ち読みで済ませており，「興味深い記事があれば購読する」という人が大半を占めていました。

②ベーマガも含めて，おもにどのような記事を読んでいますか？

ほぼ全員が「新作情報」と「読者投稿コーナー」のふたつを挙げたほか，「開発者のインタビューや対談」「やりこんでいるゲームの攻略」「ハイスコアのページ」などの回答もありました。「自分の気になるゲームの情報だけを読む」という人も多く見られました。

③ゲーム雑誌にこんなページがほしい，という希望があれば教えてください。

寄せられたおもな回答は，「発売済みの作品に対するフォロー（攻略，レビューなど）のページ」「ドリームキャストパートナーショップの話など，マスコミならば当然取り上げるべき話題のページ」「攻略法のような一部の人向けのページはいらない」などでした。また，ベーマガに対しては「家庭用ゲーム機のページの復活希望」「楽譜を復活させてほしい」といった要望がありました。

【総評】ひとくちにコンピュータ・ゲームの雑誌と言っても，現在では約30誌も発行されています。しかも，各種ハードを専門にあつかう雑誌が多く，取り上げることのできる記事も（ベーマガを含めて）雑誌によってまちまちです。今回，立ち読み派が意外と多いことがわかりましたが，数多くの雑誌のなかから自分が求める情報だけを抜き出せればいい，という人が多いということは，求められている情報がそれだけ細分化・多様化しているということなのでしょう。今後，ゲーム雑誌はますます専門的な分野に枝分かれしていくのかもしれません。

さて，引きつづき4月号のテーマの発表です。4月号のテーマは「インターネット」です。以下の設問について，あなたの率直な意見を聞かせてください。

①個人もしくは家庭で，インターネットに接続できる環境にありますか？　Yesの場合，自分でホームページを開設してますか？

②よく利用する（あるいは興味がある）ホームページの種類を教えてください。

③家庭用ゲーム機にはインターネットへの接続機能が必要だと思いますか？　回答がYesでもNoでも，その理由は？

今回の返答の締め切りは2月5日です。回答以外のインターネットに対する意見や，新しい世論調査のテーマなども受け付け中です。

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，文章投稿はフロッピーディスクでも受け付けています。そのさいは，かならずテキスト形式で保存してお送りください。また，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

パソコン・ビギナー必見!!

電・脳・用・語・小・辞・典

ベーマガ編集部謹製

Supervise/Hideto Hayashi
mailto:rhh@alles.or.jp

PC………パソコン用語
NT………ネットワーク関連用語
G………ゲーム用語

[カ行]

CAD (Computer-Aided Design)
PC
コンピュータを利用して，建築図面や電子回路の設計図などを作成すること。「キャド」と読むことが多い。

CATV (Cable TV)
PC NT
ケーブル・テレビの略称。同軸ケーブルを各家庭まで直接張り巡らすことで，高品位かつ多様なサービスを提供するTV放送システム。最近では，各CATV局が，高速な通信速度を生かしてプロバイダ・サービスをはじめたため，非常に注目されている。

CODEC (COmpression/DECompression)
PC
データを圧縮/伸張するプログラムのこと。PC上で取り扱うには容量の大きすぎる動画ファイルなどを圧縮するのに使用されている。再生したいフォーマットに応じて専用のCODECが必要となる。コーデック。

G4 (Group 4)
PC NT
FAXの規格のひとつ。現在もっとも普及している G3規格では200dpi × 200dpiまでの画像しか転送できないが，G4では400dpi × 400dpiの高解像度イメージを転送することが可能。ただし，G4FAXを利用するには，ISDNへ加入する必要があるため，今後ISDNがさらに浸透していけば，普及する可能性もある。

GUI (Graphical User Interface)
PC
アイコンやボタンなどの視覚的に認識しやすい素材を使って，ユーザーに快適な操作を提供するという目的で開発されたインターフェースの総称。Windows なども GUIのひとつといえる。

K6 シリーズ
PC
AMD社が開発したマイクロプロセッサ。ピン配列や，MMX 命令にMMX Pentium と互換性がある。ただし，性能的にはPentium Proクラスに相当する。

カーネル (Kernel)
PC
システムの中核をなす機能，あるいは部分を指す語。OS関連で耳にすることが多いが，この場合は，メモリ管理やファイルI/Oなどの基本的機能を担っているモジュール部を指す。原語は「核心」の意。

拡張子 (Extension)
PC
PCであつかうファイルをカテゴライズするための文字列で，ファイル名の最後の3文字が，これに相当する。例：「.txt」「.exe」「.ini」など。

カスケード (Cascade)
PC
複数枚のウィンドウを表示する場合に，微妙に座標をずらし重ねて表示する処理のこと。Windowsのデフォルトも，これに設定されている。

仮想現実 (Virtual Reality)
PC G
コンピュータの高度な演算能力を用いて，擬似的な空間に「架空の世界」を作り出すこと。単なる3Dグラフィックスやゲーム，はては人体にセンサーを取り付け，触感をも体験できるものまで多種多様な形態がある。バーチャル・リアリティ。

カット&ペースト (Cut & Paste)
PC
WindowsなどのGUI環境において基本的な機能のひとつ。たとえば文字列を複写する場合には，コピーしたい文字列をマウスの操作によって選択し，カット（あるいはコピー）を実行して，その文字列を一時的にクリップボードに転写する。そして，複写させたい場所を指定してから，ペーストを実行すると，クリップボードに保存された文字列が，そのまま複写される。非常に便利な機能だが，Windows初心者には，あまり利用されていない傾向にあるようので，覚えておくと便利だろう。

ガン・シューティング (Gun Shooting Game)
G
拳銃型のコントローラを使用し，画面に現れる敵を射撃していくタイプのゲーム。アーケードからコンシューマ機まで，多くのユーザーに人気がある。

キー・ストローク (Key Stroke)
PC
キーボードのキーを押し下げてから接触部にぶつかるまでの距離のこと。この値が適正でないと操作感が悪くなるが，適正値自体には個人差がある。キーボードを選ぶ際に「ストロークが深い，浅い」などといわれるのは，このこと。

キャッシュ・メモリ (Cache Memory)
PC
CPU - メインメモリ間の速度的なボトルネックを緩和するために備えられた特殊なメモリ。現在，一般的に使用されているDRAMなどは，CPUの処理速度に比べるとデータの伝達速度が著しく遅いため，小容量だが高速なメモリ領域を設け，ここに使用頻度の高いデータを一時的に保存しておき，再度同じデータを使用する場合には，メインメモリにアクセスするのではなく，このキャッシュからデータを読み込むことで，処理の高速化を計っている。また，最近のCPUはキャッシュを内蔵しており，これは内部キャッシュと呼ばれる。CPUの外側に実装されているものは，外部キャッシュ（2次キャッシュ）。

キャプチャ (Capture)
PC
CGや動画をイメージとしてファイルに取り込むこと。Windowsでは，キーボードの「Print Screen」キーを押すことで，その瞬間に表示されている画面の内容を静止画としてクリップボードに複写することができる。動画をキャプチャするためには，専用のキャプチャ・ボードが必要になる。

キュー (Queue)
PC G
原語的には「順番待ちの列」という意味の語で，PC用語としては，予約された処理を先頭から順番に処理する仕組みを指す。また最近のSLGなどでは，ユニットの生産予約を，このように呼ぶ場合がある。

キラー・ソフト (Killer Soft)
PC G
特定の分野，あるいはハードウエアなどを発展させるためのカギとなるソフトのこと。たとえば，コンシューマ機で，非常に人気のあるゲーム・ソフトが発売される場合，そのソフトのおかげで，ハード本体の売り上げまで伸びたりすると，そのソフトは，キラー・ソフトと呼ばれることになる。

クライアント (Client)
NT
「サーバ」からさまざまなサービスを提供される側のコンピュータやシステムを指す言葉。原語は「依頼人」の意。

クリップボード (Clip Board)
PC
複数のアプリケーション間でデータを交換するのに使用される共有メモリのようなもの。これを利用することで，「カット&ペースト」が可能となる。

クロック (Clock)
PC
デジタル回路を制御するために周期的に発生される「タイミング・パルス」を生み出すものがクロックである。CPUなどは，このパルスのタイミングに合わせてすべての処理を行なうので，クロックの周波数（クロック・レート）が高いほど高性能ということになる。CPUの性能表示などで「―/300MHz」などと表されている数値が，これに相当する。

ケース (Case)
PC
PC用語として「マザーボードや各種パーツを収納する外殻」のことをケースと呼ぶ。ケースとマザーボードには，形状に「AT」や「ATX」といった規格があり，ネジ穴の位置まで決められているため，ユーザーが個人でPCを組み立てることが可能となっている。

コードネーム (Code Name)
PC
開発途中の製品に付けられる仮の名称。元来は，社外に新製品の情報が漏れることを恐れて，このような名称を付けていたようであるが，最近の業界の傾向としては，故意にコードネームを公表し，ユーザーの反応をリサーチするという戦略も見受けられ，興味深いところである。

コールバック (Call Back)
PC NT
データ通信などの目的で公衆回線から接続する際に，接続を要求する側が相手先を呼び出してから一旦接続を切り，その後に相手先から逆に呼び出しをかけ，通信をはじめる方法。これによって，通話料金を相手先（自分の勤める会社など）に負担させることができる。また行程の最中に，接続者の認証を行なうことで，セキュリティ確保の目的で使用されることもある。

コンシューマ (Consumer)
PC G
原語の「消費者」という意味合いから，末端のユーザーを指す語。とくにゲーム業界では，家庭で使用するゲーム機のことを「コンシューマ機」と呼ぶことがある。

コンパイル (Compile)
PC
高級言語で書かれたプログラム・コードを，下位のマシン・コードに変換すること。これを行なうプログラムを「コンパイラ」と呼ぶ。

コンフィギュレーション (Configuration)
PC G
ハードやソフトの設定項目を意味する。原語は「地形，形状」の意。通称：コンフィグ

コンフリクト (Conflict)
PC
ハードウエア・デバイスのIRQやI/Oアドレスが重複している状態を指す。コンフリクトが起こっている状態ではシステムが正常に動作しないので，再設定が必要。原語は「衝突する」の意。

今月のslang

このコーナーでは，毎月コンピュータ分野およびゲーム分野で用いられることの多いスラング（俗語）などを紹介していきます。

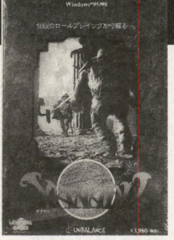
カスタマイズ (Customize) PC
ユーザーの好みに応じて，標準の設定を変更すること。転じて，所有者本人にしか開けることができないカバンのファスナーや，どうにも使い勝手の悪いキッチンなども「カスタマイズされている」という。

このコーナーでは，読者のみなさんからコンピュータ／ゲーム分野で用いられる用語を募集します。解説してほしい用語，この言葉の意味がわからないなど，なんでも結構です。ぜひ一報ください。次回の電脳用語は，『さ・サ行』でまとめてみたいと思います。

情報の宛先 ▶ 〒141-8715 東京都品川区東五反田 1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「電脳用語小辞典」係
または，筆者アドレス，ベーマガHPからも投稿できます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

創刊200号特大プレゼント

1 Win95/98版『ザナドゥ』ソフト



日本ファルコムのアクションRPGの名作『ザナドゥ』のリバイバル版を忠実に移植

提供：アンバランス

2名様

2 Win95/NT『NOVITA MAIL』ソフト



100%Java対応でビジュアルや音を使った臨場感あふれる電子メールが作れる

提供：インターコム

3名様

3 ハイブリッド版『マリーのアトリエ スクリーンセーバー』ソフト



PS，SSで大人気のSLG『マリーのアトリエ』を題材にしたセーバー集

提供：ウインズ

3名様

4 「ネオジオポケット」本体



ドリームキャストとデータのやりとりもできる携帯ゲーム機

提供：SNK

3名様

5 「DRAMATIC SNK 1999カレンダー」



SNKの人気ゲームのキャラクター達と1年を過ごせるカレンダー（非売品）

提供：SNK

10名様

6 「やるドラ」特製ブックマーカー

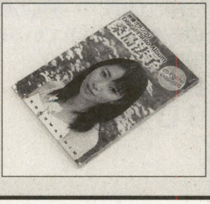


人気「やるドラ」シリーズのサウンドトラックCDプロモ用特製しおり4枚セット

提供：SPE・ビジュアルワークス

20名様

7 Win95/98版『声優グランプリ Digital Photo Album 桑島法子』ソフト



アニメ「機動戦艦ナデシコ」ユリカ役で脚光をあびた声優・桑島法子のデジタル写真集

提供：オプトコミュニケーションズ

3名様

8 『超鋼戦紀キカイオー』シークレットブック



カプコンファンにはおなじみ，情報満載の小冊子

提供：カプコン

5名様

9 『サイバー大戦略～出撃！はるか隊』2枚組テレホンカード



システムソフト，ゲーム機参入第1弾ソフトのオリジナル・テレカ2枚組

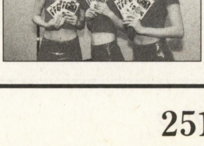
提供：システムソフト

15名様

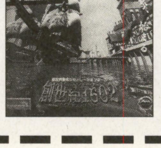
ベーマガ編集部に「Teamはるか」がやってきた！

2月4日発売予定のPS用「サイバー大戦略～出撃！はるか隊～」のキャンペーンのため彼女達がやってきた。ジャンケンをしてゲットしたテレカがこのプレゼント！

彼女らは，ゲーム発売に向けて，東京・名古屋・大阪・福岡などの街頭で体験版の配布，ゲーム大会，グッズ・プレゼントなどを行なっていく予定。見かけたら，キミもジャンケンしてみよう！？



10 Win95/98版『創世紀1602～Creation of a New World』ソフト

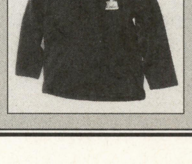


未知なる島に上陸し，新たな国家を創造していく新世界開拓SLG

提供：ズー／エムスリイエンタテインメント

3名様

11 『創世紀1602』トレーナー

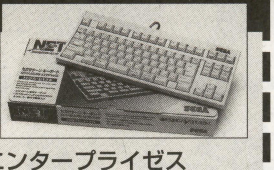


『創世紀1602～Creation of a New World』のロゴ入りパーカー・トレーナー

提供：ズー／エムスリイエンタテインメント

3名様

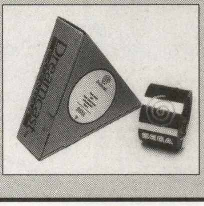
12 「セガサターン専用キーボード」



サターンBASICでプログラムを楽しむには絶対必要なアイテム
提供：セガ・エンタープライゼス
2名様

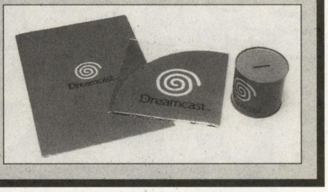
13 「ドリームキャスト」カレンダー

必要な期間を切り取って，貼り付けて使うステッカー式の不思議なカレンダー
提供：セガ・エンタープライゼス
5名様



14 「ドリームキャスト」グッズセット

オレンジ色がまぶしい，クリアファイルとマウスパッド，貯金箱をセットで
提供：セガ・エンタープライゼス
3名様



15 「ドリームキャスト」ポケットティッシュと湯川専務の名刺＋『NiGHT』ボールペン

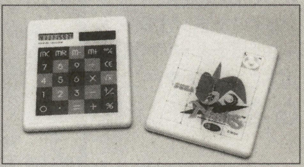
話題の湯川専務の写真入り名刺にポケットティッシュとボールペンをセットで



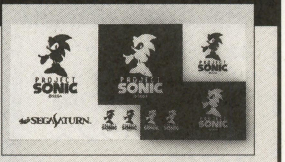
提供：セガ・エンタープライゼス **20名様**

16 『NiGHT』電卓

裏は『NiGHT』ミニパズルになっているかわいい電卓。携帯用にどうぞ
提供：セガ・エンタープライゼス
3名様



17 「ソニック」ステッカー



白と黒のデザインがかっこいい，セガの看板キャラクターソニックのステッカー
提供：セガ・エンタープライゼス
200名様

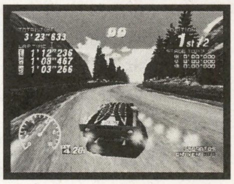
18 『ペンペントライアイスロン』バッジセット



ドリームキャストと同時発売レースゲーム。キャラクター達のバッジを7個セットで
提供：セガ・エンタープライゼス **5名様**

19 『セガラリー2』テレホンカード

ドリームキャストでの発売を記念した特製テレホンカード。貴重品
提供：セガ・エンタープライゼス
5名様



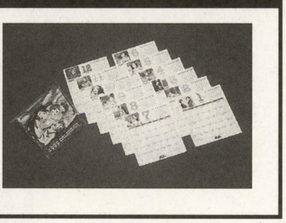
20 Win95/98版『スーパーリアル麻雀P7』ソフト

人気麻雀ゲームのシリーズ7作目。動画枚数2,000枚を超えるアニメーションも必見！
提供：セタ
2名様



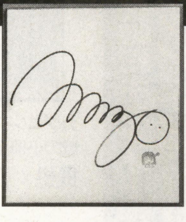
21 『スーパーリアル麻雀P7』カレンダー

パソコンサイドにぴったりの卓上カレンダー。4人の女の子の魅力がいっぱい！
提供：セタ
3名様



22 「ZUNTATA」TAMAYOサイン色紙

タイトーのゲーム音楽で有名なZUNTATAのメンバーの1人，TAMAYO氏直筆の色紙
提供：タイトー
3名様

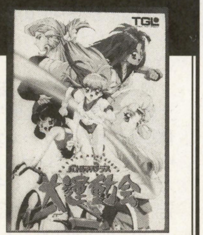


23 Win95/98版『戦国美少女絵巻き 空を斬る!!』ソフト

今春には続編『～春風の章』の発売も予定されている戦国ファンタジーRPG
提供：TGL
10名様

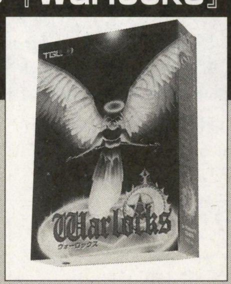


24 Win95/98版『バトルアスリーテス大運動会』ソフト



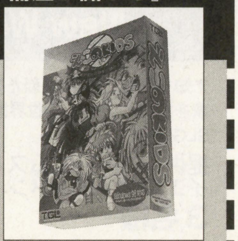
人気アニメを題材にした，育成熱血青春美少女スポコン・シミュレーション・ゲーム
提供：TGL
5名様

25 Win95『Warlocks』ソフト



3DCGの迫力の戦闘シーンが魅力の，シミュレーションRPG
提供：TGL
5名様

26 Win95/98版『えこのKIDS ～風が吹けば桶屋が儲かる』ソフト



4人までの同時プレイが可能なボードゲーム。キミは億万長者になれるか？
提供：TGL
5名様

27 「夢色通信」+ポストカードセット

TGL発行の小冊子とTGLソフトのポストカードを3枚セットにして

提供：TGL

10名様



28 『アドバンストV.G.2』設定原画集



人気格闘ゲーム『アドバンストV.G.2』の設定原画満載の冊子。貴重品

提供：TGL

5名様

29 「アニメの未来を知る」

日本のアニメーションにスポットを当てた、電子学園叢書の第一弾

提供：電子学園総合研究所

5名様



30 「XRGB-2」

家庭用ゲーム機等の画像をパソコン用ディスプレイで表示できるスキャンコンバータ

提供：電波新聞社

1名様



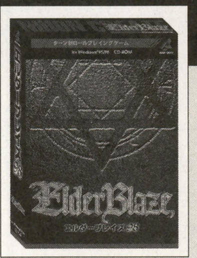
31 Win95/98版『エルダーブレイズ98』ソフト

ターン制ダンジョン探索型RPG。お供のスクワイヤとともに最下層を目指そう！

提供：

日本クリエイト

2名様



32 Win95/98版『高校野球道』ソフト

野球道シリーズ10周年記念ソフト。充実したエディットモードが特徴。

提供：

日本クリエイト

2名様



33 Win95『My Dream～オン・エアーが待てなくて』ソフト

声優を目指す8人の女の子が登場する育成SLG。キャラ・デザインは今井ひづる

提供：

日本クリエイト

2名様



34 Win95/98版『野球道3EX 98年度末版』ソフト

人気野球シミュレーションの最新版。98年末のデータで楽しめるぞ

提供：

日本クリエイト

2名様



35 Win95/98版『ブランディッシュ4』ソフト

人気RPGの最新版。完全攻略ガイド付のプレミアム版をプレゼント！

提供：

日本ファルコム

3名様



36 「VR JOY」

ステレオグラスをかけることで3D画像が堪能できる。『Quake』などゲームにも対応

提供：パラレルテクノロジー

3名様



37 『きれいにするんだもん Vol.1 機動戦艦ナデシコCD-ROMドライブ専用レンズクリーナー』

ムービー使用の絵が出るレンズクリーナー。"ルリ"の案内でクリーニングをしよう

提供：ビング

3名様



38 ベーマガ オリジナル・マウスパッド

くり ひろし先生画の、他では絶対手に入らないマウスパッド

提供：ベーマガ編集部

10名様



39 『ウィザードリィ リルガミンサーガ』グッズセット



リルガミンサーガのロゴ入りTシャツとマウスパッド、初回特典のカレンダー

提供：ローカス　**1名様**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また、官製ハガキでも受け付けます。なお、官製ハガキで応募する場合は、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、使用パソコン／ゲーム機も書き添えてください。

締め切り：1999年2月6日必着

発表：4月号（3月8日発売）

'98年12月号 ベーマガ おたのしみプレゼント当選者

【1】ベーマガ・マウスパッドは埼玉県越谷市・町田慎治さん他9名
【2】『ジェットストリーム・サード』ソフトは大分市・宮成敏裕さん他2名
【3】『デスクトップデコラ ウルトラQ』ソフトは大阪府吹田市・小倉裕二さん他1名
【4】『せがた三四郎 真剣遊戯』テレホンカードは京都市・梅垣充雄さん他4名
【5】『ヴィジランテ8』テレホンカードは埼玉県幸手市・柳田佳孝さん他4名
【6】『スパイクアウト』Tシャツは宮城県石巻市・中沢秀幸さん他3名
【7】『超鋼戦紀キカイオー』Tシャツは愛知県北設楽郡・大久保絢司さん他7名
【8】『モナークモナーク』ソフトは沖縄県宜野湾市・桃原範博さん他2名

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL：024-545-5777
http://www.sps.co.jp/

明けましておめでとうございま〜す!!
さあ，1999年も始まりましたね。“1999年”って凄くない？だって，世紀末だよ!!ノストラダムスの大予言じゃないけど，今年はきっと何かが起きる…，って新年早々縁起の悪いお話はやめにしましょう！
1999年も，SPSからたくさんのゲームが誕生する予定です，今年もよろしくね！
それでは，SPSスピリッツ元気よくいってみよぉ〜!!

AOKI×AOKI

明けましておめでとうございます!!! 今年もＳＰＳスピリッツをよろしくお願いしまーす。
さぁさぁっ！うぃんたーです！雪です！山が楽しいです！でも車の運転は危険です！
福島の道路はつるピカ（ハ○丸？）にアイスバーンってます。恐ろしいですよー。仕事帰りも命がけ！　ってほどでもないけど確かに危ないのです。自分が気をつけていても他人が突っ込んでくるばやいがありますからね〜。AOKIは本当に安全運転を心がけておりますよ。出勤途中や帰宅途中に必ずと言っていいほど毎日誰かが事故っているのを見かけます。
みなさんホント車やバイクの運転には気をつけましょうねー。
ってなわけで今年も読者のみなさんにとって良い年でありますように。

よ〜こちゃんのひとりごと

ふと思い出したので……
今，「なすび」と言えば知らない人はいないよね？　そう，懸賞生活を送っているあの「なすび」です。
あれは，なすびさんがテレビに出始まった頃かな，よ〜こちゃんのお家に１本の電話が……。
その電話は，よ〜こちゃんの妹への電話でした。妹は「あー，久しぶりー，」から始まって「うっそー!!　あれが?? ホント？　わかんなかったー!!（笑）」と何やら興奮気味でお友達と電話でおしゃべりをしていました。そして，「ちょっと待って……」と卒業アルバムをめくりながら，「あー!!　いたー，ホントだ!!」……。よ〜こちゃんも気になって，アルバムを横から覗いてみると，中学３年生のなすびさんがおすまし顔で，卒業アルバムに写っているじゃないの！
なんと，あのなすびさんは，よ〜こちゃんの妹の同級生だったんですね。特に仲がいいとかではなく，ただ同じ学校だったというだけなんだけどね。
妹の電話が終わって，「なすびって中学の時からあんなんだったの？」と聞いてみたら「よくわかんないけど，たぶん頭良かったんじゃないかな？」と妹は言っていました。よ〜こちゃんも妹のアルバムを見て，そういえば見たことある顔だ……と言うことは，よ〜こちゃんは生なすびに会った（？）ことがあるっていうことだよね？
だから，どうしたっていう話だけど，ふと思い出したので…。

怒首領蜂

怒首領蜂ＳＰＳスピリッツキャンペーンは1998年12月末をもちまして終了とさせていただきました。
たくさんのご応募ありがとうございました。
当選者の発表は来月号のＳＰＳスピリッツで行ないます。応募したキミは来月号をお楽しみにっ!!!

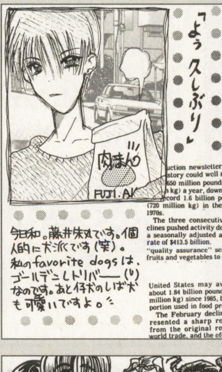
バトル棋太平サーバーパック？

今，人気沸騰中のインターネット対戦将棋ゲーム「バトル棋太平」のミニミニ個人向けサーバー「バトル棋太平サーバーパック（仮称）」（Windows95/98/NT対応）がついに発売になります。これは，簡単に言えば「自分のパソコンでサーバーをやっちゃう」商品です。販売はEメールのみとなっています。お申し込みEメールアドレスは「btls-info@saba.sps.co.jp」です。購入希望の旨をEメールで送ってください。購入手続き等を返信します。
なお，詳しい内容はＳＰＳホームページをご参照ください。

SPSイラストWORLD

明けましておめでとー！今年もたくさんのお葉書待ってるよ！
By よ〜こちゃん

大阪府　P・N　藤井朱丸
そうよね，やっぱり冬は肉まんよね！この前，チョコバナナまんっていうの見かけたけど……。



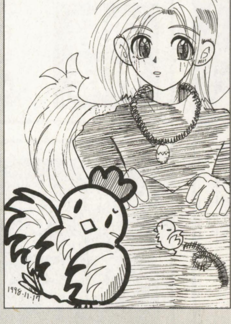
◆高知県　P・N　ココフィーユ
兎年にちなんで，バニーガールとはなかなかGoo！ココフィーユさんが元バニーちゃんとは驚き……。



山口県　P・N　くにきち
A HAPPY NEW YEAR 新年にふさわしく，みんなそろってのご挨拶ですね！



神奈川県　P・N　諏佐
最近，猫もかわいいなぁ……なんて思い始めちゃいました。これって裏切り？？



CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

えー，みなさん。無事に年は越せましたか？かく言う私はこの原稿を書いている時点でまだ越していない状態です。この文章が世に出る頃には私は路地裏の片隅で…違う！　てな感じで何も変わっていない秋浜です。元々変だし。さあ，そろそろお正月気分もすっかりさめて，厳しい現実に突き当たっている人も多いでしょう！（断言）そんな人への一服の清涼剤，どうぞ。

今度はZERO3!! のラジオドラマ

キカイオーに続いてカプコンが放つラジオドラマシリーズは（注：秋浜が勝手にシリーズ化していますが…），PS版も絶好調！　のZERO3。すでにラジオ番組でのOn Airは終了していますが，このドラマにボーナストラックと完全脚本をつけたドラマアルバムが，来たる1月21日に発売されます！

もちろんドラマの配役はゲームと同じ。シナリオに『花より男子』の吉田玲子，音楽には『クロノトリガー』『ゼノギアス』の光田康典を起用した意欲作です。

ベガの命により，知的な紳士を装ってさくらに近づくバルログ。もちろん本当の狙いは，さくらを囮にしてリュウをおびき出すこと。それを目撃していたかりんは…というあらすじ。シリーズを通じてお馴染みのキャラクター達に，かりんやミカといった新キャラがどう絡んでくるのか？　続きが気になるあなた，2,520円握りしめて発売日を待て！

さらに続くは『なないろ』だよ！

そう，ZERO3に続くラジオドラマは，みなさんお久しぶり！　の『QUIZなないろDREAMS』なんです。1/3よりラジオ大阪『飯塚雅弓のMEGA-TONスマイル』(土曜24時～25時）にて５週連続でOn Airされます。

そしてこの作品も，ボーナストラックを含むドラマアルバムとして2/20に発売予定。描き下ろしのイラストとオリジナルステッカーも同梱されますので，取りあえず買っとけ！見たいなノリになってる秋浜です(オイオイ)。

さらにオープニング曲は，このゲームの主役キャラである森次めぐみが歌うことも決定！（もう聞いてるかも知れないけどね）前述のドラマアルバムにフルコーラスバージョンで収録が予定されているので，是非お楽しみに！

ちなみにこの番組内では引き続きカプコンのゲームを原作にしたラジオドラマが放送される予定なので，聞き逃しのないように!!

はまぁの部屋・1999！

断言します。何にも変わってません（笑）。別に年の始めになにかを決めなきゃならない，と言うわけじゃないですからね。単にキリがいいというだけでして。

しかし，当たり前のことなんですけど1999って数字，ついに来ちゃいましたね。私が小学生の頃，初めてノストラダムスの予言を聞いたとき，指折り数えてその時自分が何歳なのか確認しましたっけ。ちなみに英語で読むとナインティーンナインティーナイン。ああ書いてみるとややこしい（笑）。

ま，世紀末だろうが世紀始め（造語）だろうが何かが特別に変化していくこととは無関係ですよね。もしかしたら今すぐ変わるのかもしれないし，もうちょい先のことかもしれない。いずれにせよ，どんな時でも変わらずみなさんに，夢のある話を提供していきたいですね。上手いこと年頭の挨拶にしてしまいましたが（笑）。

さて，年が明ければすぐにイベントが待っているのがこの業界の常。２月のAOUショー，さらにはTGSだってありますから，のんびりとはしていられません（私も，読者の方も）。このコーナーでも，出展タイトルなどが決まり次第きちんとご報告しますのでどうぞお楽しみに！…え，本当は知ってるんじゃないか，って？いやいや，知ってても言えないのがこの業界の…（クドい！）あいまいなまま以下次号!!

イラストギャラリー

時折，ハガキの表側に素晴らしくイカしたイラストが描いてあったりして個人的に楽しんだりしています。で，そーゆーイラストに限って掲載できない…。あまりに小さいイラストだったり，ハガキの印刷と重なったり。あ，別にそういうイラストを募集しているわけではないので，普通に描いてきてくださいね。



◀神奈川県・諏佐 陽子
本名でOKってことで。わざわざありがとうございます。でね、やっぱり表のワンちゃんのイラストが…自画像？（ゴメン！）



◀大阪府・藤井 朱丸
やっぱリリスってボーイッシュにキメるといい感じ。愛を込めて？いやいや、どうなっても知らないですよ（笑）。



◀京都府・さえき司
…なぜ忙しくなったら？いわゆる現実逃避ですか？うんうん、よくあることです。テスト前に部屋の掃除がしたくなったり、ね。

▶千葉県・鈴木 有人
私も４集買いました。懐かしさに目が潤み、画面が見えずに苦労して結局４面までしかやってません（実話）。



▶高知県・ココフィーユ
お、カタカナ書きに変わりましたね。しかし…よだれ？歯ぐき？？突然書きたくなった理由を教えて!!



▶神奈川県・もんぢゃ部隊
えーと、続編はですね、登場キャラがザンギエフとビクトルとアナカリスとヒューゴーと…（大ウソ）。



インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大　阪	06-6946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問はイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコン BASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀二宮裕志

竹崎 『ベーマガ』読者のみんな，新年あけましておめでとう！

奈美 今年も『ベーセガ』共々，頑張っていきたいと思いまーす。よろしくね！

竹崎 さて，昨年はドリームキャストの発売やら何やらで，忙しい1年だったよな。

奈美 何はともあれ，無事に年を越せてよかったよかったー。私はもう何度『ベーセガ』の原稿が落ちる！と思ったことかー。担当さんにもご迷惑をお掛けしてしまうし，年末進行だし…。

竹崎 とにかく，12月23日に無事『ソニックアドベンチャー』も発売されたことだし終わりよければすべてよし，とも言う！

奈美 そうですよね！開発チームも本当に毎日徹夜状態でがんばってましたもんね！

竹崎 では今回は，おさらいの意味も兼ねて，未体験のキミにもわかる『ソニック アドベンチャー』講座，といこうかな。

奈美 『ソニック アドベンチャー』には，ソニックをはじめとした6人のストーリーが用意されている訳なんですけど，それぞれストーリーが異なるのは当然として，そのキャラクターによってゲームの内容も違うんですよね？

竹崎 うん，宝探しだったり，釣りだったり。エンディングもキャラクターごとに存在するんだよ。

奈美 どーりで，ふつーにプレイしてても，クリアするまで，30時間とかかかる訳ですね！ 決して，私が遅いせいではなかったのですね！

竹崎 (苦笑)さらに『ソニック アドベンチャー』には，本編とは別に，ミニゲームもふんだんに盛り込まれているぞ！ステージクリア後は，ミニゲームだけをとことんやり込むことだって可能なのだ。

奈美 …てことは，30時間どころか，50時間だって余裕で超えてしまうのでは…。ハッ！ もしかしてこれはすでにRPGの領域!?

竹崎 そう『ソニック』は，タイトルこそ『アドベンチャー』だけど，ストーリー的には，RPG？とも言えるんだよね。

奈美 町の人に話しかけたりするんですよねー。この「町の人に話かける」時点で，RPG度200%UP(笑)！

竹崎 さらに，A-Life（人工生命体）「チャオ」の存在も忘れちゃいけない。「チャオ」は，プレイヤーのとった行動によって，育ち方が変わってくるぞ。

奈美 お気に入りの「チャオ」をビジュアルメモリに入れて「おさんぽ」に連れ出すこともできるんですよ。「チャオ」を入れたビジュアルメモリ同士で「オミアイ」や「対戦」も楽しめるので，ぜひ1度お試しくださいね。

竹崎 それだけじゃない。なんと『ソニック』はインターネットにも対応していた！

奈美 『ソニック アドベンチャー』で「インターネット」を選ぶと，そこからでしかアクセスできない「ソニック」のホームページに進むことができます。

竹崎 このホームページでは「チャオ」のアップロードやダウンロードができる他，メール機能やBBS(伝言板)も設置され，さらに新しい遊びもどんどん増えていくのだ。『ソニック アドベンチャー』は，どんどん新しくなるゲームなんだよね。

奈美 あらゆるものに対応している『ソニック』ですが，ここにきて(？)1月14日発売の周辺機器「VGAボックス」にも対応していることが判明！「VGAボックス」とは何ぞや？という人のために…。

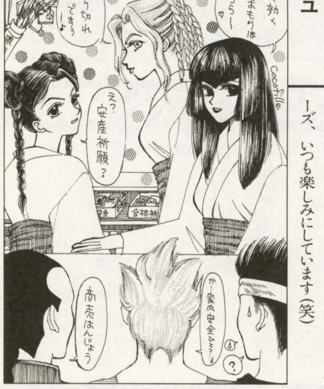
竹崎 VGAボックスっていうのは，わかりやすくいうと，パソコンのモニタでドリームキャストが遊べるようになるという魔法の箱のことなのだ。

奈美 当然，解像度などの関係で，ご家庭のテレビよりも，パソコン用のモニタのほうが画像がキレイですから，より美しい画面で『ソニック』が楽しめる，という訳なんですね！

竹崎 VGAボックスは，税別7千円！

奈美 ちょっと，お高いけど，それもこれも全て"魔法の箱"を手に入れるため(笑)。ええ，買いますとも！

竹崎 VGAボックスは，『セガラリー2』にも対応だ！



◀ココフィーユ

をを！タイムリーですね。バーチャ私生活シリーズ、いつも楽しみにしています(笑)



◀おーすん

たまには、こーゆーのもアリ!? 『エヴォリューション』は1／14発売！



◀もんじゃ部隊

わかるわかる(笑)かくいう私も『ペンペン』のやりすぎで…(以下略)



◀松田ばんれい

『魔剣X』の発売も楽しみですよね。今後ともよろしく！

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

年が明けました。おめでとうございます。おめでたくないことがひとつあります。友達がくれる年賀状の内容が画一化してきました。約半数が自分の子供の写真を年賀状にしています。親バカです。僕の手元には初めて見る赤ん坊の写真大量…。もう誰が誰の子やら…。「他人の子なんか別に可愛くナイ」っちゅーとんねん！なんか突然怒ってしまいましたが，読者のみなさんも友達が先に妻子持ちになるとこの気持ちがわかります。って，わかりたくないか。今年もよろしくです。

年末某日

ゴエゴエっと。今日できあがりましたよ。がんばれゴエモン～でろでろ道中オバケてんこ盛り～オリジナル・ゲーム・サントラが！　仕上げも上々で～す。ゴエモンサウンドてんこ盛りで爆裂級の68トラックを収録でっせ。楽しさ満載，ギャグもてんこ盛りのゴエモンは，サウンドトラックもメチャ楽しい！　豪華！　ブリリアントでデリィ～シャスな出来です。これぞ，伝統のコナミサウンドを継承する逸品と言えるでしょう。

ブックレットでは，サウンド開発者のメッセージ&素顔を見ることができます。こいつは驚いた。紙袋かぶって開発してるし！　誰だ！　鼻の穴にタバコつっこんでるのは！実に楽しげ（妖しげ）なゴエモン制作委員会のサウンドチームの日常風景です。

ゴエモンファンのあなたはもちろんのこと，サウンドクリエイター志望のキミはぜひ聴いてみてください。きっと，楽しさのヒミツが発見できますよ。



流石野の言い分　働くオジサン編

全国無数縦横無尽におわします「ときめきメモリアル大好き野郎ども」の，み・な・さ・ま♡早乙女好雄BESTアルバム，いかがでした？　上田の祐ちゃん入魂のボーカルに涙した人も多かったと思います(←自賛)。20世紀最後の年，流石野はリリースラッシュ！　それはすなわち，現在その制作ラッシュで，ハマリにハマっております(苦笑)。でもやっぱり音楽制作は楽しい！　楽しすぎる！　今回1月22日に発売される古式ゆかりBESTアルバム「乙女想夢」も例に漏れず，気合いの入りまくったデキになってます。爆笑間違いなしの「GO！GO！パラメータ」のゆかりバージョンはもちろん，今回はなんといっても古式ゆかりのCV黒崎彩子ちゃんが挑戦したショートインストゥルメンタルが印象的です。作曲，編曲，演奏までも1人でやったこの曲，流石野的には「チョーOK」なデキになってます。



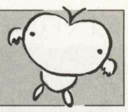


そして同日発売なのが菅原祥子ちゃんの2ndシングルとN64ソフト「がんばれゴエモン」のテーマ曲「SMILE AGAIN」。さっちゃんのシングル「ももいろ大陸」はとにかく聴いた人すべてを元気にしてくれる曲，ちなみに本人が作詞してます。「SMILE AGAIN」は流石野としては初挑戦の超ハードな曲。影山ヒロノブさんの歌も冴えわたってます。

さぁ！　そしていよいよ来月は金月真美さんのBESTアルバム「From the Bests…」の発売だ！　今回の特典はなんと採算度外視のライブミニアルバム！　そしてついに登場「DRAM CD声優刑事」ともう盛りだくさん！　とにかく休まず，眠らず，流石野オジサンは働いているのだ！　この想い，届くといいなぁ…。

いわきちお兄さんの墜落人生紀行

第9回　あけましておめでとうの巻



じゃかじゃん。ついにきました1999年。21世紀にカウントダウン！　例の月まであと7か月。ドラ○もん誕生まであと100年ちょっと！　とまぁそんなわけで，今年もコナミレーベルともどもいわきちをご愛顧いただきますようお願い申し上げます(てへへ)。今年もがんばるぞぅ(カラ元気)！

KONAMI INTERNET RADIO STATION db-FM http://www.konami.co.jp

http://www.konami.co.jp/kme/db-FM
E-mail:
db-fm@konami.co.jp

コナミ流　特選画廊

いやいや，イラストいっぱいきましたよ。なにも言ってないのにちゃんとハガキサイズのモノクロで送ってくれるあたり，さすがやねぇ…と感心しちゃったりします。みんなありがとう。これからもよろしくっす。採用された方には気まぐれでコナミグッズとかお送りします。



◆高知県／ココフィーユさん
なんかむちゃくちゃ色っぽいんですけど…。ツイパラのアニメはもう見てくれたかな？　ピーチ先生もちょっとだけ出てるんで，ひとつ。



◆神奈川県／諏佐さん
はじめましてでござる。オイラのイラストを描いてくれてありがとうでござる。ゲームもいろいろ出るので，今後ともよろしくでござる（キャラ違うって）。



◆愛知県／あどねだっぷさん
女の子に人気の「Pop'n music」なり。コンシューマ版も発売が決まってますます好調！それにしても，まさかこのゲームのイラストが届くとは思わなかった。



◆北海道／湯浅裕美さん
ときメモPoketの外人さんだ～。まだ発売されてないのによく描けるなぁ。それにしても，その，なんていうか，あの，大きい…(汗)。



◆埼玉県／あるむさん
ドラマシリーズ最終章。ついにヒロインとなった館林見晴ちゃん，念願かなったってところかな。サントラは…出るんでしょうかねぇ（次号に続く）。

TG ステーション

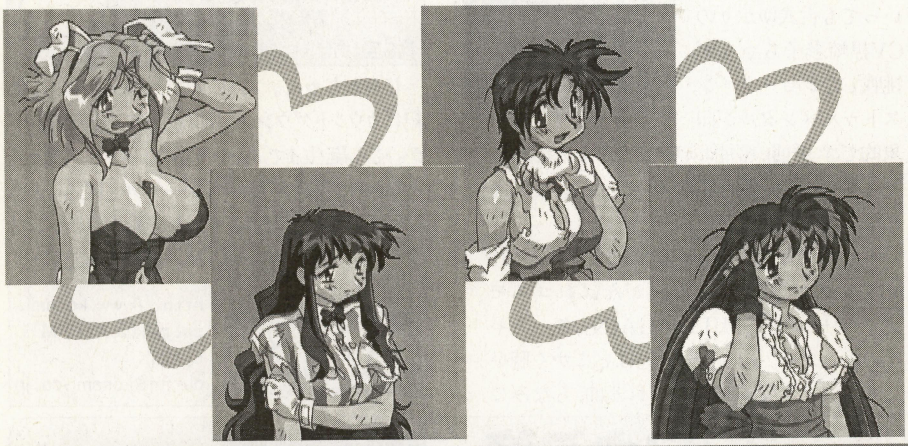
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530-0037　大阪市北区松ヶ枝町1-3高松ヶ枝ビル

VGカスタム2月発売！

＊おはようございます。
＊寒い毎日が続きますが。
＊頑張っていきましょう。
＊それでは新作案内。



＊ヴァリアブルジオカスタム2月発売ですね。
＊元祖美少女格闘ゲーム。
＊ウェイトレスが戦ったら楽しいだろうなあ
＊という開発者の冗談がヒントなんですよね。
＊全くの冗談。
＊またそれを実際にゲーム化してしまうところがすごいよね。
＊キャラクターデザインの木村貴宏さんもこのVGが世に出るきっかけとなったらしいし。
＊すべてのCGを書き直し，256色にしております。
＊はい。PC—98で心ときめかせながらVGで遊んだユーザーのかたにも懐かしさをもって迎えらられると思っております。
＊またゲームはウィンドウズ版オリジナル要素を追加。謎の美少女Mが登場しますので乞う御期待！
＊うーん…待ちどおしいですねー。
＊勝者には栄光を！敗者は…ぬげー！
＊ってそのままやね。
＊興奮してしまいました。



プレイステーションソフト対戦!! ドリームサーカスも2月発売！

＊プレステ初のサーカスゲームよ。
＊TGLは手広いよねえ。
＊あるようでなかったサーカスゲームです。
＊プレイヤーはサーカス運営とパフォーマー育成とサーカス公演でのアクションが満喫できる新感覚のゲームになっております。
＊2P対戦も可能。サーカス公演にて友達のサーカス団と対戦が可能！
＊メモリーカードを友人宅に持ち込んでいざ対戦だー！
＊それと育てたパフォーマーのトレードもメモリーカードで可能になっております。
＊かわいいキャラクターがゲームを盛り上げますのでこちらのほうも乞うご期待ください。

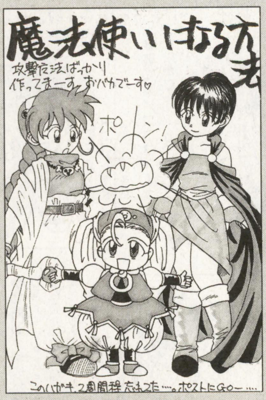


Fの本当にあった愉快な話。

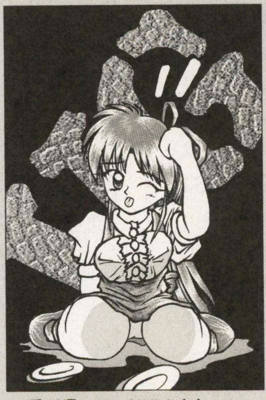
広報T君はそのとき目を丸くした。(嘘だ。そんなことはあってはならない）しかし何度見返してみても現実は変わらない。今日T君はTGL開発者を従えての雑誌社まわり。重要な任務である。場所は泣く子も黙るア●●ー本社。(なんてこの綺麗なビルにそぐわないカッコなんだ）T君は思った。(嘘だと言ってよ！○谷くん！）

…そう○谷くん（開発）はスーツは着ていたにもかかわらず足元は擦り切れたスニーカーだったのだ。しかも（つかれたから）と取材が終わるとさっさとトイレでトレーナーに着替えはじめたのだ。その横を通り過ぎていくフ●●通●●編集長…。T君の悪夢は続く…。

今月のハガキ



▲神奈川県　PN. 真理子ちゃん
（おばかでーす）がかわいいなあ。



▲香川県　PN. NULLさん
おなじみのアドヴァンストV.G2です。
テヘッて感じの優香ちゃんですね。
VGカスタム買ってねー。



▲高知県　PN. Cocofilleさん
キングオブ投稿！久々登場です。
…TGLだけにイラスト送ってよー。
浮気はしないでえ。

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN1係
http://www.falcom.co.jp



▲ちょっと大人っぽくなったジュリクリ。彼らの巡礼の旅が感動を呼ぶ。

1999年は英伝YEAR!
第1弾は「新英雄伝説Ⅲ白き魔女」だっ!!

長らくお待たせしておりました，あの「白き魔女」がついにWindowsで「新白き魔女」として登場します。「白き魔女」と言えば，そう，物語で魅せるということを徹底的に追求したコンセプトで発売された，英雄伝説シリーズの3作目。日本中を感動の渦に巻き込み，エンディングでは涙した人も多いハズ。ただし，単なる移植だと思ったら大間違いだぞ。オープニングやゲーム中のグラフィック，イベントシーンなども演出が大幅に強化されたり，先月号でも少し触れたけど，シャリネのシーンでは，幻想的な3DCGムービーが流れたりと，物語の雰囲気を盛り上げてくれる。そのほかに，戦闘システムも自動リアル戦闘の良さを残しつつ，操作性，キャラクターのレスポンスを向上させることで，よりリアルタイム性が増したのだ。もちろん感動のシナリオは保証済み！　そして「新白き魔女」に続いて「新朱紅い雫」も順調に進行中。こちらも一部シナリオが変更されるなど，スタッフも気合が入っているぞ。そして，三部作の完結編でもある「英雄伝説Ⅴ」。「朱紅い雫」とわりと時代が近い物語ということ。ということは，おなじみのあのキャラが出てくる可能性も？

とにかく英伝ファンにはたまらない1年となりそうだ。お楽しみに！

冬休み特別企画開催中！

ファルコムホームページのオンラインショッピングコーナーで，期間限定の特別セットを販売中です。まとめ買いを考えている方，特典いっぱいのこのチャンスを見逃すな！限定セットですので，先着順になります。注文がきた時点で終了になるものもありますので，急いでホームページにアクセス！

http://www.falcom.co.jp/

'98ファルコムオールセット
- ●ブランディッシュ4(プレミアム版)
- ●モナークモナーク（プレミアム版)
- ●ヴァンテージマスターV2
- ●イースエターナル(レギュラー版)

知的戦略派セット
- ●モナークモナーク（プレミアム版)
- ●ヴァンテージマスター
- ●ヴァンテージマスターV2

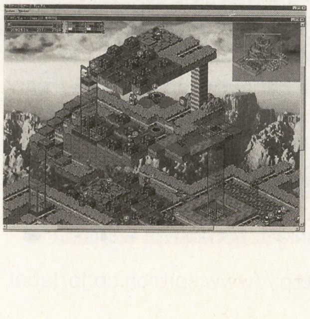
＊他，詳しくはホームページをご覧ください。

絶対RPG派セットA
- ●ブランディッシュ4（プレミアム版)
- ●イースエターナル（レギュラー版)
- ●ソーサリアンForever（レギュラー版)
- ●ソーサリアンプレミアムキット
- ●新英雄伝説（レギュラー版)

絶対RPG派セットB
- ●イースエターナル（レギュラー版)
- ●ソーサリアンForever（レギュラー版)
- ●ソーサリアンプレミアムキット
- ●新英雄伝説（レギュラー版)

モナークモナーク体験版ダウンロード開始！

ファルコムのホームページでモナークモナーク体験版のダウンロードサービスを開始しました。どんなゲームか知りたいかたは，ぜひ一度お試しください。



◀ステージ11の「海神の塔」がプレイできる。平地バージョンになっているので，プレイしたことがある人も，違う雰囲気で楽しめるぞ。

ブランディッシュ4トレーディングカードコンプリートセット好評発売中！

ブランディッシュ４のプレミアム版に入っているトレーディングカード。全45種のコンプリートセットを，通信販売で受付中です。200個の限定販売で，しかも通信販売以外では手に入れることができませんのでお急ぎください。裏面はキャラ紹介，全shopリスト，魔法リストがついていて攻略にも役立つぞ！



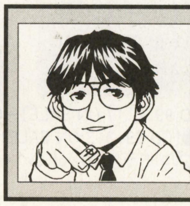
▲カードのために描きおろしたイラストもあるのだ。

CD好評発売中

ファルコムレーベルより好評発売中の「ベリーベスト・オブ・イース」と「ベリーベスト・オブ・白き魔女」。通信販売でも申し込み受付中です。

TOPICS

・韓国版「ヴァンテージマスターV2」発売！
・プレイステーション版「ロードモナーク～新ガイア王国記～」好評発売中
・メモリアルゲームズVol.2「ザナドゥ」も絶賛発売中！



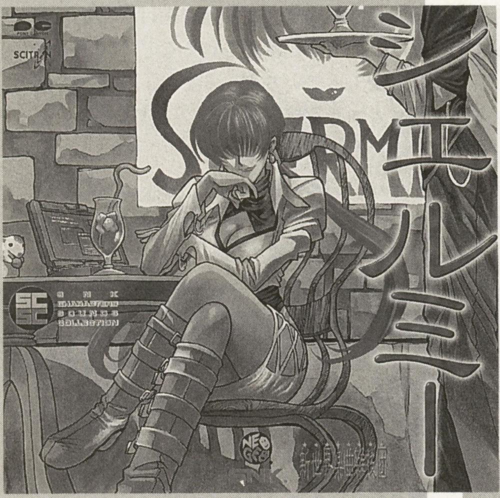
ホームページのHOT INFORMATIONコーナーでは，毎月最新情報を公開しています。気になるあのタイトルも…。ぜひご覧ください。

98年に引き続き，99年も お引立てのほど ヨロシク奉り候！

㈱ポニーキャニオン
〒105-8487 東京港区都虎ノ門2-5-10
映像制作1部　企画2課

CD 99.2.3 ON SALE ¥1549(税込)

シェルミー
SNK新世界楽曲雑技団



大大好評の“キャラ・コレ”シリーズ第10弾はついに出ました「シェルミー」。NEW FACEチーム・オロチチームテーマ曲のオリジナルとアレンジ，人気急上昇！　シェルミー役の西川葉月さんによる新録音の語りも収録。夏元雅人氏描きおろしのイラストジャケットを含むオールカラーブックレットも楽しみっす。

人気爆発『悠久幻想キャラクターシリーズ』にお待たせしました男性キャラが初登場!!

とゆーわけで悠久ファンの熱い要望に応え，子安氏演じるアレフ，置鮎氏演じるアルベルトの二人をセレクト！　キャラテーマをアレンジしたボーカル曲，オリジナルテーマ曲，オリジナルメッセージ，カラオケを収録。こりゃ即ゲット。

Vol.7
あの日の君に
アレフ・コールソン
CV：子安武人

Vol.8
だから素直にスキと言えない…
アルベルト・コーレイン
CV：置鮎龍太郎

いずれも，CD 99.1.20 ON SALE ¥1050(税込)



CD 99.2.3 ON SALE ¥2940(税込)

悠久幻想曲アンサンブル
ドラマCD vol.1
メディアワークス

今年もお騒がせしちゃいま～す。あの「悠久幻想曲」がドラマＣＤで再び登場。今回はローズレイクフェスティバル演劇コンクールのお話なのだ。コンクールの賞金は，な，なんと3万ゴールド(っていくらだよ？)。ローラ(金丸日向子)とトリーシャ(飯塚雅弓)は私利私欲のために，マーシャル(千葉繁)は自分の店の存亡をかけ，悠久幻想曲のメンバーが大金めざして右往左往。懐かし“ルーとイヴの裏ドラナイト”も帰ってきたぞ。ゲムドラナイト未放送シナリオを含んだ完全版。スタッフ，そしてキャストの渾身のドラマが今ここに新たな装いで登場。出来上がりには大いに期待してね。

NOW
PRINTING

CD 99.1.20 ON SALE ¥1890(税込)

ショックトルーパーズ
セカンドスカッド
ザウルス

じゃじゃじゃーん。1ST・2NDカップリングアルバムの登場でありますデス。初代の曲調はゲーム中のテーマにもなった“ジャングル”。セカンドスカッドではそれに加え，クラブ系のポップス・ダンスフロアミュージックも。アレンジはオーケストラシミュレートの職人・相原隆行氏。こいつは新年から縁起がいいや。



CD 99.1.20 ON SALE ¥2940(税込)

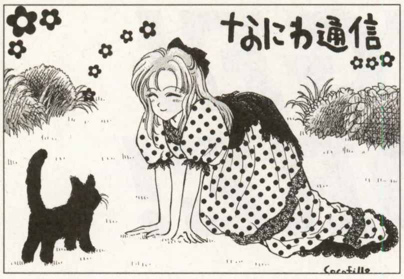
プリンセスメーカー
ポケット大作戦&GOGOプリンセス
ナインライブス



朗報！　プリンセスメーカー全シリーズの作曲を手がけるFM仕事人，梶原正裕氏の音色を完全収録。さらにこの2作のテーマソングをフルサイズで新録音！　横山智佐，野上ゆかな，吉住梢の「旅に出かけよう」とヴァーチャル声優アイドル，ピーチエンジェルの「Mission in The Little Pocket」の2曲は必聴ですぞ。

NEXT COMING SOON●〔CD 99.2.17 ON SALE〕－ORIGINAL SOUND TRAX－ R－TYPE DELTA／IREM ¥1890(税込)●－ORIGINAL SOUND TRAX－ ファイティングレイヤー／アリカ・ナムコ ¥1890(税込)●〔CD 99.3.3 ON SALE〕－ARRANGE SOUND TRAX－ NEO・GEO DJ Station2～B.O.F. RETURNS／SNK新世界楽曲雑技団 ¥2940(税込)●－RADIO DRAMA－悠久幻想曲アンサンブル ドラマCD vol.2／メディアワークス ¥2940(税込)

CHECK/ Book Mark URL:http://www.scitron.co.jp/label



タイトル・イラスト：高知県・Cocofille
タイトル冠文：東京都・みるぷ～☆

なに通も営業中～☆
なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト ADDRESS● 〒530-0005大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係
http://www.dempa.co.jp/MICOMSOFT/

明けましておめでとうございます！

本年もなにわ通信をよろしくお願いします。

今回は，名古屋で開かれた「ベーシックマガジン投稿者集会in名古屋（TYPHOON）」に参加させていただきましたので，そのご報告を兼ね，特集してみたいと思います。

TYPHOON

今回の集会は，闘技場でおなじみ，のうぎょうアッパーさんや，裁刃鋭人さん，ストロバヤさんの主催で，平成10年11月22日と23日の２日間行なわれました。

参加者は，上記３人に加え，Q太郎さん，極堂さん，サンチョ・ペドロさん，正木柾さん，MAYOさん，つちきみとせさん，FACTさん，ぶんちょさん，山村 真さん。イラスト参加で，加藤義啓さん，Cocofilleさん，鈴木有人さんが参加されました。

1日目

１日目は，自己紹介などを兼ねたお茶会と飲み会,そしてカラオケ&ゲーム大会でした。

飲み会では，ぶんちょさんとMAYOさんが，オチのないギャグを連発。その側で，正木柾さんと，つちきみとせさんが黙々と料理を食べており，山村 真さんは「オチがないぞ～」と必死にフォロー。

ストロバヤさん，サンチョ・ペドロさん，農業アッパーさんは常にハイテンションでちょっぴり暴走ぎみ(気分は読者の闘技場！)。

飲み会の後は，カラオケ&ゲーム大会。

その夜は裁刃鋭人さんの家に一泊させていただきました。

2日目

２日目は，犬山市の明治村というテーマパークへ行きました。

明治村では，敷地内の教会で行なわれている本物の結婚式を見学したり，古い電車やレトロ自転車に乗ったりして，みんなで楽しい時を過ごしました。

特に面白かったのは，MAYOさんvs FACTさんの，シャボン玉対決でした（シャボン玉をどちらが多く作れるかという勝負らしい)。残念ながら，この勝負はFACTさんの惨敗で，とても悔しそうにしていました。

他にも私の数々のシテオク談など，面白いことは沢山あったのですが，とても伝えきれないので，今回はここまでにしておきます。

みなさんお疲れさまでした！



さて次号は

次号では，現在開発中の期待の新製品をご紹介できると思います。乞うご期待！



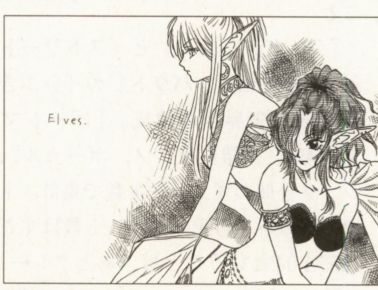
のうぎょうアッパーさん，ストロバヤさん，裁刃鋭人さんの，おふざけシーン。通行人の方々もびっくり。Q太郎さんは腹を抱えて笑っていました。



レトロ自転車に乗って遊ぶ。とても乗りづらく，一度乗ってしまうと，なかなか降りれなかったりします。結構スリルがありましたよ。



みんなで記念撮影



東京都・天野 真
初めまして／むむっ／そんなに，なにわ通信を楽しみにしていたとは…。光栄です。これからもよろしくです。



北海道・月夜見猫
長い間，イラストを送っていただき，ありがとうございました。
修行のほうは頑張ってくださいね！



愛知県・裁刃鋭人
先日はお世話になりました。
そうですね，楽しすぎて言葉にならないですよね。また機会があれば参加させてください！



京都府・さえき司
ご心配をおかけしました。
さえきさんって，なにわ通信が初掲載だったんですね。知らなかった…。これからもよろしくです。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

SNK／ザウルス
ショックトルーパーズ2ndスカッド

とにかく破壊できるものはすべて破壊していこう。破壊力の高い強力な武器は，うまく温存し，強度の高い敵に使うなど，工夫しながら進むだけで，だいぶ上達する！ ステージは全7面。ステージ分岐もなくなったものの，難易度はかなり高め。

21,062,400

T3-K.K㊤泳ぎチョップ

レタス702（北海道）

SNK
幕末浪漫第二幕　月華の剣士

スコア・アタックには，得点効率の高いキャラクターと剣質を選択するのがミソ。初心者はまず，剣質で「技」を選択し，連続攻撃に磨きをかけるべし！ 連続攻撃を多用し，ステージを勝ち進むとともに，より多くの得点を稼いでいこう。

1,622,100

さすらいの糖胡芦

ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）

彩京
ガンバード2

今月は全キャラクターまとめて集計。申請数が多くなれば，もちろんキャラ別での集計を行なっていきたい。基本的なゲーム・システムは今までと同じ。やはり気になるのは，キャラクター選択画面の"？"だろう。もちろん隠しの存在も…。

1,760,400（2周目5面）

REF

GAME INN SAM蕨店（埼玉）

ナムコ
パカパカパッション

スタンダードモードでは，予想以上にクリア達成者が多かった。基本的には，画面端のリズムポイントに合わせてボタンを押していくだけ。もちろん，選択する曲によって難易度は変わる。リズムの取りやすい曲のジャンルを選んでいこう。

482,630

ヤスケン

プレイシティキャロット島大前店（島根）

『ガンバード2』初回集計は2周目5面！

今月の注目ゲームのトップは『ショックトルーパーズ2ndスカッド』。5面がむずかしいようで，ザコ兵士の出現位置を覚えていないと死にやすい。装甲車をうまく使うのがコツか。現在のところ一番使いやすそうなのは「トーイ」，今月トップのK.K氏もこのキャラを使用。

『幕末浪漫第二幕　月華の剣士』と『ガンバード2』も続編ゲーム。来月は，申請数が多ければキャラ別集計を予定。『幕末浪漫第二幕　月華の剣士』は対戦台が多く，1P台を探すのがひと苦労か。『ガンバード2』は前作を極めたシューティング・ゲーム大好き人間たちがはまりそうな雰囲気。全5キャラなので，かなりの競争率となるだろう。今月トップのREF氏は，発売直後にもかかわらず，2周目5面まで到達。使用キャラは「タビア」。キャラ選択では，性能はもちろん大切だが，キャラによってレベルゲージのたまるスピードもちがうので，注意が必要。前半の4面はランダムで始まる。

『パカパカパッション』は「練習」「スタンダード」「スペシャル」の三つのモードが用意されているが，「スペシャル」を集計対象とする。

『ソウルキャリバー』は，モンキーハウス本館（福岡）とアイリン夢空間（岐阜）の一騎討ち。今月から集計開始の『ダンスダンスレボリューション』だが，パーフェクトをコンボでつなげると得点が高くなる。トップの与作氏はHADE全つなぎとのこと。

『ランドメーカー』と『ストリートファイターIII 2ndインパクト』の「いぶき」でそれぞれ限界点を達成。『ビートマニア3ndMIX』は結局テクノ，ボーカル，クラシックを問わずグレート数で集計。トップのZZZあいくち氏のグレート数はすごい！ 1255-1-0-2ということは，あとグレート3で奇跡の……。

（宮崎良太，押田隆太）

■弾銃フィーバロン（日本システム／ケイブ）

モード	スコア	スコアラー	店名
ノーマル	12,294,804	Ⓩ	セントラル日吉店J&B 日吉店合同集計（神奈川）
タイムアタック	2,451,009	井上BOOM!!	ポールポジション（千葉）

■ストリートファイターEX2（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
C.ジャック	3,111,200	GSM-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
ザンギエフ	2,849,700	GSM-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
ガイル	3,085,000	CST=ゆ=ガイル	タイトーINN002 スタジアム（大阪）
D・ダーク	3,222,900	MRC	ゲームコーナーフジ（東京）
ダルシム	2,990,880	G.CRUSH-ブロン	アイリン夢空間（岐阜）
ほくと	3,021,200	G.M.C.ZFC.URA㊇	ゲームコーナーフジ（東京）
ブランカ	2,973,000	MIZ神-ZZ㋕	タウンスポットプレイランド（大阪）
春麗	3,072,400	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
七瀬	3,102,400	G.M.C.ZFC.URA㊇	ゲームコーナーフジ（東京）
ガルダ	3,606,100	MRC	ゲームコーナーフジ（東京）

■ストリートファイターⅢ2ndインパクト（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ヒューゴー	7,159,000	あ○う IZN-タコ太	GAME's WiLL（京都）
いぶき	9,999,900	L2A-GYO	GAME's WiLL（京都）

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店名
λ	31,337,130	伸びたうちに入りません。ひろこ〜〜!!	レタス702（北海道）
ξ	34,102,230	L2A-大明神 祝！CCS映画化♡	GAME's WiLL（京都）

■プリクラ大作戦（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
クララ	54,214,700	LKR	Jogo江古田店（東京）
キララ	51,509,300	LKR	Jogo江古田店（東京）

■ソウルキャリバー（ナムコ）

キャラクター	タイム	スコアラー	店名
アイヴィー	1′29″40	パープル	モンキーハウス本館（福岡）
アスタロス	55″22	☆CAT'S-㊨	アイリン夢空間（岐阜）
ヴォルド	1′20″84	猫汁100%	アイリン夢空間（岐阜）
シャンファ	1′26″85	だるま	モンキーハウス本館（福岡）
ソフィーティア	1′12″62	☆CAT'S-とき坊㊇	アイリン夢空間（岐阜）
タキ	1′21″10	廃村	モンキーハウス本館（福岡）
ナイトメア	1′17″60	猫汁100%	アイリン夢空間（岐阜）
マキシ	1′18″72	ガスタンク	モンキーハウス本館（福岡）

■エスプレイド（アトラス／ケイブ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
相模祐介	35,533,230	キラキラストーン	タイトーINN002 スタジアム（大阪）
美作いろり	34,835,250	青少年保ゴ条例違反予定者か・え・♡	P.C立川店（東京）

■餓狼伝説スペシャル（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ジョー・ヒガシ	2,726,200	SSC-VAP（氷上恭子）	プレイスポットすーるぽん（東京）
ビッグ・ベア	2,685,600	SSC-VAP（川上とも子）	プレイスポットすーるぽん（東京）
山田十平衛	2,667,000	HYAKU-UGF（渡辺満里奈）	プレイスポットすーるぽん（東京）
キム・カッファン	2,602,800	SSC-VAP（島 涼香♡）	プレイスポットすーるぽん（東京）
アクセル・ホーク	2,681,100	SSC-VAP（南 央美）	プレイスポットすーるぽん（東京）
ローレンス・ブラッド	2,515,500	CYCLONE-NEC	プレイスポットすーるぽん（東京）
ギース・ハワード	2,729,400	HYAKU-UGF（榎本加奈子）	プレイスポットすーるぽん（東京）
ヴォルフガング・クラウザー	2,758,600	HYAKU-UGF（今井絵理子）	プレイスポットすーるぽん（東京）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
ダンスダンスレボリューション（コナミ）	289,293,300	yskCKD-RCA-与作	トライアミューズメントタワー（東京）
ビートマニア3rdMIX ＜エキスパート＞（コナミ）	GREAT1255	ZZZ あいくち	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
デッドオアアライブ++（テクモ）	1′35″00	NTS	Jogo江古田店（東京）
コットンブーメラン（サクセス）	31,798,800	あぶそぅぶ㊇	Jogo江古田店（東京）
超鋼戦紀キカイオー ＜ヒーローチャレンジ＞（カプコン）	4,292,900	魔B党-おしょう	モンテカルロ（群馬）
レーシングジャムチャプターⅡ ＜上級＞（コナミ）	1′45″553	☆CAT'S-チョビ	アイリン夢空間（岐阜）
ライデンファイターズJET（セイブ開発）	173,442,364	REF	GAME INN SAM 蕨店（埼玉）
ランドメーカー（タイトー）	99,999,999	Y.Z	トライアミューズメントタワー（東京）
スペースボンバーVer.B（彩京）	11,264,800	㊇おさる	プレイシティキャロット松本店（長野）
デイトナUSA2 ＜上級＞（セガ）	3′39″52	ぎるはま㊇隊長㊇㊇	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
レイディアント シルバーガン（トレジャー）	25,378,560	Naoki	レタス702（北海道）
サイキックフォース2012（タイトー）	1′33″61	ITK=カンタロー	タウンスポットプレイランド（大阪）
セガラリー2 ＜チャンピオンシップ＞（セガ）	3′59″37	8時だJKR しょぼくてごめんよ	熊谷ガリバー（埼玉）
サイヴァーン（カネコ）	28,837,250	G.M.C.機械T・H㊇	モンキーハウス本館（福岡）
ゲットバス（セガ）	11,740g	999	ゲームセンターピノキオ（兵庫）
ストライカーズ1945Ⅱ ＜キ84疾風＞（彩京）	3,260,700	ソチン王	プレイランドエフワン（宮城）
キラメキスターロード イントロ倶楽部（タイトー）	53,100	ASG-如月浪人-RIN	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
GダライアスVer2（タイトー）	58,020,140	地獄龍-斉藤裕紀	セイタイトー・サンヒルバージョン（栃木）
ヴァンパイアセイヴァー ＜オルバス＞（カプコン）	1,575,900	またもや-㊇	タイトーINN002 スタジアム（大阪）
ストリートファイターⅢ ＜ダッドリー＞（カプコン）	4,997,800	ぽーず	Jogo江古田店（東京）
ロックマン2ザ・パワーファイター ＜ストーリー3＞（カプコン）	1,464,900	咆哮野郎-まJU	チャレンジャーガムガム&アパパ天神橋店（大阪）
19XX ＜震電＞（カプコン）	20,156,800	KYON²	チャレンジャーガムガム&アパパ天神橋店（大阪）
スーパーストリートファイターⅡ ＜エドモンド本田＞（カプコン）	2,155,200	GSM-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
雷龍2（NMK）	6,120,270	720205-田村	プレイスポットすーるぽん（東京）
R-TYPE（アイレム）	2,411,000	ⒶⒶⒶT.Y	ゲームコーナーフジ（東京）

ゲームプラザ　ヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
弾銃フィーバロン (タイムアタック)	1,908,174	VHA-KRL- バイキン	サイボーグ 1629匹
テトリス・ザ・グランドマスター	12′14″61	はあはあマン	ALL GM
ライデンファイターズJET (スレイブ)	132,516,688	VHA	ALL 残×1
バーチャストライカー2Ver98	18点	TAG	ALL サウジ
スペースボンバー	9,446,000	D.O.H- S.A.L	ALL
ザ・キングオブファイターズ '98	490,440	CHA	ALL2真吾有 (マ)、(八)、(大)
ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	3,712,000	マックルボディ	ALL Z
バトルガレッガ	16,857,440	松島菜々子万歳♡ T³-(よ)かビッチ	ALLボーンナム BHII2二百万
バトルガレッガ	15,390,080	ワイルドすね子さん 頑張って下さい。(よ)	ALLゴールデン トリ3○○♡
ガイアポリス	6,716	YMF	ALL 皇子

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (サバイバル)	44人	R	ALL ひびき
ガンバード2 (タビア)	1,586,800	ロリーMSA	2-5　(連)
ガンバード2 (マリオン)	1,375,900	ロリ担当MSA	2-3　(連)
ショックトルーパーズ2ndスカッド (ルル)	7,555,690	一応君	ALL ルートA
超鋼戦紀キカイオー (パルシオン)	1,359,100	ジャスティスメン	ALL(連)　(同) ストーリー
コットンブーメラン	31,392,500	あぶそぅぶ	ALL(連) 氷風氷
★ストライカーズ1945Ⅱ (キ84疾風)	3,260,700	ソチン王	ALL　(連)
ストライカーズ1945Ⅱ (F-5Uフライングパンケーキ)	3,190,600	粗チンカス16号室	ALL　(連)
ストライカーズ1945Ⅱ (P-38ライトニング)	2,750,700	神岸あかり	ALL　(連)
D&D®ドゥーム (ファイター)	1,148,122	おーが失敗	ALL

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ダンスダンスレボリューション	289,293,300	yskCKD-RCA-与作	HARD全つなぎ G40
ダンスダンスレボリューション	138,257,400	IQ?	ダブルHARD 全つなぎ
ビートマニア3rdMIX	グレート数982	HIBI	エキスパート Vocal
電車でGO！2　3000番台	398.5km	とり　400km目前	東海道207系 ALL
★ランドメーカー	99,999,999＋α	Y.Z	ALL楼蜃子 5×5×13
弾銃フィーバロン (ノーマルモード)	10,378,992	ぽぷりちゃん大好き SAMだ！！	ネコ　ALL 残1
弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,415,030	↗上と同じにして下さい	ネコBOOM
コットンブーメラン	28,968,900	SGL-HOR	ALL 風氷風
スーパーマッスルボマー	14,122,500	総帥ABE	アストロ P×8
ドンキーコング	203,000	KTP不鳥会	8周目75m

レタス702　北海道
札幌市北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ショックトルーパーズ2ndスカッド	21,062,400	T³-K.K　(滝) 泳ぎチョップ	ALL　空軍 トーイ使用
闘龍伝説エランドール (ガルフ)	3′02″39	黒田愛美様々だ。 殺ちゃん　いとー	ALL 359HIT
超鋼戦紀キカイオー (ヒーローモード)	3,323,800	大SR堀邦Z暁	ALL ワイズダック
テトリス・ザ・グランドマスター	11′31″25	はあはあマン	ALL GM
ソウルキャリバー (アスタロス)	1′39″7	VNM	ALL
ソウルキャリバー (エッジマスター)	2′57″35	KSH	ALL
★レディアント　シルバーガン (STAGE4)	25,378,560	Naoki	all(連)(同)
★G-ダライアス (λゾーン)	31,337,130	伸びたうちに入りません。ひろこ〜〜!!	ALL(連)
バトルガレッガ	15,259,290	松島菜々子万歳♡ (よ)かビッチ(滝)	ALL(連) チッタ
ピストル大名の冒険	551,000	(滝)会できちゃった婚 (弘)(足がライバル)	ALL　残1

TAITO INN ARTS　福島
郡山市中町11-1　☎0249-32-9680

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース2012 (エミリオ)	3′07″34	ROM	タイムアタックモード、 2ラウンド、難易度ノーマル
サイキックフォース2012 (刹那)	4′25″71	YUO	タイムアタックモード、 2ラウンド、難易度ノーマル
サイキックフォース2012 (ガデス)	3′46″52	NAR	タイムアタックモード、 2ラウンド、難易度ノーマル
サイキックフォース2012 (ウォン)	4′51″06	KEI	タイムアタックモード、 2ラウンド、難易度ノーマル
サイキックフォース2012 (マイト)	4′19″24	NAR	タイムアタックモード、 2ラウンド、難易度ノーマル
サイキックフォース2012 (ウェンディー)	4′27″44	RIO	タイムアタックモード、 2ラウンド、難易度ノーマル
サイキックフォース2012 (バーン)	5′09″34	NAR	タイムアタックモード、 2ラウンド、難易度ノーマル
サイキックフォース2012 (カルロ)	4′38″61	NAR	タイムアタックモード、 2ラウンド、難易度ノーマル
サイキックフォース2012 (レジーナ)	4′50″49	RGN	タイムアタックモード、 2ラウンド、難易度ノーマル
サイキックフォース2012 (ゲイツ)	3′08″42	NAR	タイムアタックモード、 2ラウンド、難易度ノーマル

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア3rdMIX	1,222	JAG-IGA(夫)	ALL エキスパートテクノ
コナミ80アーケードギャラリー	45,050	OYA-G	スーパーコブラ 9000マイル通過
コナミ80アーケードギャラリー	509,350	OYA-G	サーカスチャーリー 24面
カオスヒート	2,414,370	つるぺたむね子	ALL　77% ヴォート使用
弾銃フィーバロン	2,141,588	EGC-TERU	T.Aモード 魚太郎
ダライアス	4,548,370	べんぞうさん	ALLXゾーン(連) イージー　5設
ダライアス	3,628,960	MIS(曲)	ALLWゾーン(連) イージー　5設

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町ノ条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (ノーマルモード)	1,622,100	さすらいの糖胡芦	ALL 玄武の翁
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (サバイバルモード)	43人斬り	さすらいの糖胡芦	ALL 楓
ショックトルーパーズ2ndスカッド	4,930,750	-K-	3面 トーイ
超鋼戦紀キカイオー (ストーリー)	692,000	TATSU	ALL パルシオン
超鋼戦紀キカイオー (ヒーロー)	3,133,300	ベケ【TSK】	ALL 轟雷
ライデンファイターズJET (スレイブ)	119,360,113	スレイビー	ALL　(連)
ライデンファイターズJET (ジャッジスピア)	106,960,340	富良田みらのバカ	PHASE2　(連)
ソウルキャリバー (成　美那)	1′26″37	SHADOW	ALL, (予)1 02
ソウルキャリバー (エッジマスター)	1′39″99	SHADOW	ALL, (予)1 09
ソウルキャリバー (シャンファ)	1′40″10	SHADOW	ALL, (予)1 12

VG達人&H.Eアーサー　長野
長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′23″69	援護射撃失敗-予選 落ち星人(ヘ)(ポ)	ALL　(連)
エスプレイド (相模祐介)	18,308,740	STU	ALL
エスプレイド (J-B5th)	19,817,220	STU	ALL
エスプレイド (美作いろり)	19,732,820	STU	ALL
ストリートファイターEX2 (D.ダーク)	2,919,700	デスクリムゾン	ALL　(連)
ストリートファイターEX2 (カイリ)	2,560,600	「せっかくだから・ ・・」by越前	ALL　(連)
怒首領蜂 (Bタイプ)	579,273,470	HLK	ALLショット 残1
怒首領蜂 (Cタイプ)	232,223,410	DYB-AOM(駆)	ALLショット 残0
マジカルドロップ3 (ひたすら)	11,151,560	なべこ	ふつうスタート L69

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コットンブーメラン	24,825,600	MND-BUTZ	ALL
弾銃フィーバロン (タイプB)	7,983,331	K.U	ALL
スペースボンバーVer.B	7,441,300	ALL	
エスプレイド (美作いろり)	31,309,240	K.U	ALL
超鋼戦紀キカイオー (ディアナ17)	2,396,900	TAK	ヒーローチャ レンジ
すくすく大福	129,216	ロゼッタ	

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎8-17　☎018-831-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (一条あかり)	839,600	浅川悠非公認FC 会長　REI	8面 カ使用
コナミ80'sアーケードギャラリー	289,190	ニューPC稼動中 NHK	2-6　ロード ファイター
ソウルキャリバー (ロック)	2′01″27	熊レイン使用 NHK	ALL
ソウルキャリバー (エッジマスター)	3′42″03	熊レイン未使用 NHK	ALL
ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,541,590	ラスボス強い！ VHS	5面 エンジェル
ビートマニア3rdMIX	1121-116-6-18	GR2!	エキスパート テクノ
ビートマニア3rdMIX	356,001	スキーに行きてぇ AGT-TAL	ノーマル
侍魂2〜アスラ斬魔伝 (ナコルル・修羅)	5′17″36	浅川悠非公認FC 会長　REI	ALL　ガン ダラ無し
ザ・キングオブファイターズ'98	730,700	七瀬優私設FC会長 7SE	ALL　社・ 庵・アテナ
バトルガレッガ	14,107,400	WWF	ALL ミヤモト

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス・ザ・グランドマスター	10′57″40	ANP	ALL G.M
★スペースボンバーverB	11,264,800	(改)おさる	ALL
ライデンファイターズJET (J.スピア)	161,545,836	Joupiuss V.R.	ALL　(連)付
ライデンファイターズJET (イクシオン)	129,359,694	牛山ヘビ次	フェイズ2 (連)付
ライデンファイターズJET (スレイブ)	126,193,614	牛山ヘビ次	フェイズ2 (連)付
ライデンファイターズJET (フェアリー)	122,892,136	牛山ヘビ次	フェイズ2 (連)付
ストライカーズ1945Ⅱ (P38ライトニング)	2,090,100	TAD	2-6　(連)付
エスプレイド (J-B5th)	18,574,780	ヒマつぶし	ALL
ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′22″47	パン屋の娘(み)	ALL
ダイナマイト刑事2 (ジーン)	142,890	TAD	ALL 3面ルート

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターEX2 (ガルダ)	3,606,100	MRC	ALL(連)(必)
★ストリートファイターEX2 (D.ダーク)	3,222,900	MRC	ALL(連)(必)
★ストリートファイターEX2 (七瀬)	3,102,400	G.M.C.ZFC .URA(氏)	ALL(連)(同)
ストリートファイターEX2 (春麗)	3,059,800	G.M.C.ZFC .URA(氏)	ALL(連)(同)
★ストリートファイターEX2 (ほくと)	3,021,200	G.M.C.ZFC .URA(氏)	ALL(連)(同)
★ストリートファイターEX2 (C.ジャック)	3,111,200	GSM-つる	ALL(連)
★ストリートファイターEX2 (ザンギエフ)	2,849,700	GSM-つる	ALL(連)
ストリートファイターEX2 (バルログ)	2,986,500	G剣匠イザナム	乱×2瓜×3 8万おち
★スーパーストリートファイターⅡ (E本田)	2,155,200	GSM-つる	ALL(連) R×43爪3
★R.TYPE	2,411,000	∀∀A%T.Y	ALL(連) 8面3速

プレイゾーンジャック＆ベティー山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎023-625-5533

タイトル	スコア	スコアラー	備考
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 (李　烈火)	1,070,300	TOM	ALL
ガンバード2 (タビア)	713,800	AAA	1-6
エスプレイド (美作いろり)	19,981,950	KTU	ALL 残×1
ソウルキャリバー (エッジマスター)	3′29″08	HIR	ALL
上海3	100,300	フライマンタガール	ALL
エスプレイド (相模祐介)	18,212,540	KTU	ALL 残×1

ティルト神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！2　3000番台	271.5km	尾崎俊史（T.O）	東海道線223系 中級

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ2ndスカッド	7,880,640	JAG-MIYA氏	ALL　トーイ使用
ショックトルーパーズ2ndスカッド	6,445,410	JAG-MIYA氏	Aラスボス　エン ジェル使用
ショックトルーパーズ2ndスカッド	6,216,310	JAG-DMC(哲)	ラスボス　ルル 使用
ライデンファイターズJET	113,751,108	VULM-S'z	(連)付　Phase2
ビートマニア3rdMIX	Great　1231	JAG-IAG夫	エキスパート テクノ
マジカルテトリスチャレンジミッキー	5,112,450	OYA-Gのどんな 感じ	ALL

通信欄

●ワンコインA館（秋田）
★98年11月29日に行なわれた『ビートマニア3rdMIX』大会は，優勝C.C氏，準優勝Y.SA氏，3位Y.Y.?氏という結果でした。

●TAITO INN ARTS（福島）
★月2回の『サイキック2021』のイベントが盛り上がっています。

●プレイゾーンジャック&ベティ山大前店（山形）
★98年11月『鉄拳3』大会，仙台のHGHさん，優勝おめでとう！最近ガンジャックがマンネリ化しています。対戦者募集中。

●プレイスポットすーるぽん（東京）
★『雷龍2』／6,120,270／720205-田村／ALL　2P側

●ゲームプラザニューヨーク（神奈川）
★今，年始の新作ラッシュ!『月華2』,『ジョジョ』,『ガンバード2』,『ハウスオブデッド2』,『ビートマニア3rdmix』好評稼働中。

●ポールポジション（千葉）
★インターネットのHPを引っ越しました。新しいURLは，http://p-position.com

●ゲームコンドルパートⅡ（静岡）
★『月下の剣士2』大会優勝者は，竹下様でした。ニュータイトルも続々入荷中です。

●プレイシティキャロット島大前店（島根）
★『D&Dタワーオブドゥーム』の4人台が盛り上がっています。『ソウルキャリバー』ランキングバトル実施中です。

●モンキーハウス本館（福岡）
★『サイヴァーン』／28,837,250／G.M.C.機械T.H(ぽ)／ALL

プレイスポット　すーるぽん　東京

渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
餓狼伝説スペシャル （山田十平衛）	2,667,000	HYAKU-KTL-UGF	ALL(パ) D×26　(連)(必)付
餓狼伝説スペシャル （ビッグ・ベアー）	2,685,600	SSC-VAP （川上とも子）	ALL2万×1落 D×30　(連)(必)付
餓狼伝説スペシャル （キム・カッフェン）	2,602,800	SSC-VAP （島　涼香♡）	ALL2万×1落 D×26　(連)(必)付
餓狼伝説スペシャル （ジョー・東）	2,726,200	SSC-VAP （氷上　恭子）	ALL2万×1落 D×31　(連)(必)付
餓狼伝説スペシャル （アクセル・ホーク）	2,681,100	SSC-VAP （南　央美）	ALL(パ) D×30　(連)(必)付
餓狼伝説スペシャル （ローレンス・ブラッド）	2,515,500	CYCLONE-NEC	ALL2万×1落 D×23　(連)(必)付
餓狼伝説スペシャル （ギース・ハワード）	2,729,400	HYAKU-KTL-UGF	ALL(パ) D×29　(連)(必)付
餓狼伝説スペシャル （ヴォルフガング・クラウザー）	2,758,600	HYAKU-KTL-UGF	ALL2万×1落 D×32　(連)(必)付
レイフォース	9,434,600	ZBL-NUR⑧	ALL (連)付
ストリートファイターⅢ （ブランカ）	2,004,200	ゲーセン魔人 （やちょ）	ALL(パ) D×71，爪×4(連)付

タイトーイン町田　東京

町田市原町田6-14-8　☎042-728-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼロガンナー （ナカジマ）	1,323,800	SYG-中野龍三	ALL　残×1 エキスパート
ゼロガンナー （コブラ）	1,306,800	SYG-中野龍三	ALL　残×1 エキスパート
ゼロガンナー （アパッチ）	1,300,300	SYG-中野龍三	ALL　残×1 エキスパート
ストリートファイターZERO3 （ダルシム）	6,343,500	CYR-KSL-WARRIOR	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 （リュウ）	4,901,700	サラリーマンⓅ	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 （ゴウキ）	4,790,600	CHI-NKO	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 （ダン）	3,026,600	サラリーマンⓅ	ALL　(連)
ストリートファイターZERO3 （サガット）	3,613,900	露出狂	ALL　(連)
サイキックフォース2012 （ウォン）	3′29″47	コマザワウォン	ALL

ポールポジション　千葉

千葉市中央区春日2-25-5三央第一ビルB1F　☎043-203-1057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド （相模祐介）	35,146,290	RECCA-YMN	ALL 残♡×5
エスプレイド （美作いろり）	31,857,650	TAC（受験生）	ALL 残♡×5
弾銃フィーバロン （ノーマル・A）	6,291,514	Zi-dabu	all
★弾銃フィーバロン （タイムアタック魚）	2,451,009	井上BOOM!!	ネコBOOM タイムアタク
怒首領蜂 （Aタイプ）	338,072,630	FKD-初クリア	ALLA-L 654Hit
怒首領蜂 （Bタイプ）	331,010,730	FKD-Aより低い。。。	ALLB-L 808Hit
怒首領蜂 （Cタイプ）	414,714,400	SIMファイト	ALLC-S 688Hit
怒首領蜂特別Ver. （Cタイプ）	2418,114,630	自分が一番ビビった TAC（自分で絶句	2-6 C-両-L
テトリス・ザ・グランドマスター	11′00″41	T.J!	GM またしても
ミスター・ジャン	472,900	SIM-6もはや限界？	ACT61 ヤクマン14

ICサービス千歳船橋&経堂店　東京

世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
侍魂2～アスラ斬魔伝 （覇王丸）	9′54″03	K.Y（いつも来店 ありがとうby店）	ALL 船橋
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 （タイムアタックモード）	16人斬	初プレイです！ EMR-スギハラ	あかり使用 剣質極　船橋
ショックトルーパーズ2ndスカッド （レオン）	4,225,320	伊丹13	4面 船橋
ライデンファイターズJET （スレイブ）	120,228,372	JAL（次回はぜひ 申請下さいby店	面数不明 連付　船橋
ライデンファイターズJET （フェアリー）	107,152,816	JETのCD買いま した！E-MRYⓜ	フェイズ2 連付　船橋
ライデンファイターズJET （ミクラス）	102,538,718	1&2のCD発売超 希望！E-MRYⓜ	フェイズ2 連付　船橋
ライデンファイターズJET （ジャッジスピア）	100,764,880	バイパーフェイズ＝ もね！E-MRYⓜ	フェイズ2 連付　船橋
ライデンファイターズJET （イクシオン）	100,114,932	できたら雷電シリー ズも！E-MRYⓜ	フェイズ2 連付　船橋
ストライカーズ1945Ⅱ （ハヤテ）	1,547,100	イリュージョン コーヘイ	2-3 連付　経堂
ストライカーズ1945Ⅱ （シンデン）	1,342,500	vivaヒロト	2-1 連付　経堂

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川

横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	733,800	DNA	MAX♡ EVE？
デッド　オア　アライブ＋＋	3′12″00	ゲンフーはいいよな	かすみ ノーマル
バトルガレッガ	14,257,940	ムネぺたつる子とⒻ ユカイなオカマ達(等)	ALL(連)残1 適当内容チッタ
ぷよぷよ通	929,731	BSX-MUR	ALL5面8 1万後半最低
ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,497,070	＝＝T.O	ALLトーイ 60万落ち
マジカルテトリスチャレンジミッキー	3,387,200	＝おう	あひる使用 7連
幕末浪漫第二幕　月華の剣士	820,600	最速伝説　瀬那サイ レンススズカるみか	香織（カ） ALL
電車でGO！2　3000番台 （東221）	276.5km	吉崎M,Y（祝AUG！ K.O.）	EXC×3 98点

Peak to Peak　五香店　千葉

松戸市常盤平5-19-1　五香駅西口ビル3F　☎047-330-6640

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET	25,129,151	DNA	ミクルス使用 ALL
弾銃フィーバロン （タイムアタックモード）	1,553,011	E.W	うおたろう使用
電車でGO！2　3000番台 （ほくほく線681系）	246.6km	CRS	125秒　P RO　E×1
電車でGO！2　3000番台 （秋田新幹線E3系）	236.8km	CRS	97秒　PR O　E×2
電車でGO！2　3000番台 （奥羽本線701系）	235.5km	PIA	123秒 E×1
電車でGO！2　3000番台 （山手線）	338.1km	PIAとは、Pia キャロットのパクリ	227秒　P RO　E×5
電車でGO！2　3000番台 （東海道線201系）	354.5km	やっぱり、美奈ちゃ んが、１番っス。	240秒　P RO　E×4
電車でGO！2　3000番台 （東海道線207系）	376.5km	みんな！ちゃんと、 PROでやってる？	263秒　P RO　E×5
電車でGO！2　3000番台 （東海道線223系）	303.5km	PIA	188秒 E×1
電車でGO！2　3000番台 （東海道線221系）	262.5km	BELL	146秒 E×2

プレイシティキャロット巣鴨店　東京

豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1、B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET （スレイブ）	159,908,010	ISO	連付ALL3
デイトナUSA2 （中級）	2′48″89	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	完走 TA　MT
★デイトナUSA2 （上級）	3′39″52	ぎるはま(爆)隊長(欽)(無)	完走 TA　MT
セガラリー2 （上級）	2′45″26	PJO	完走
ソウルキャリバー （エッジマスター）	2′03″37	出ちゃった	ALL同付
ソウルキャリバー （ロック）	2′25″53	ショボつゆ	ALL
ソウルキャリバー （ソン・ミナ）	2′54″60	ショボもと	ALL

セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川

横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,832,650	T.O	ALL　残3　トーイ
★弾銃フィーバロン （タイプC）	12,294,804	Ⓩ	ALLノーミス ROLL4速
ガンバード2 （タビア）	1,277,000	HIV	2-2　(連)
バトルガレッガ	16,420,230	トップジョージ！！ （こえ～）	ALL　(連) 残0　ガイン
バトルガレッガ	15,607,150	ILG-STG- でんすけ	ALL　(連) ボーンナム

ギャレッソ津田沼&新宿店　千葉

船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET （スレイブ）	154,560,790	まゆら－TON	ALL3 残×0

Jogo江古田店　東京

練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースボンバー （Bversion）	11,124,300	まえだあき♡	1CALL
★コットンブーメラン	31,798,800	あぶそぅぶ(べ)	1CALL(連)
ストリートファイターEX2 （ザンギエフ）	2,804,400	ザ☆キラートマト	
デッド　オア　アライブ＋＋	1′42″78	こまつゆ	ノーマル
★デッド　オア　アライブ＋＋	1′35″00	NTS	バースト
★ストリートファイターⅢ （ダッドリー）	4,997,800	ぽーず	
★プリクラ大作戦 （クララ）	54,214,700	LKR	
★プリクラ大作戦 （キララ）	51,509,300	LKR	

ゲーシムプラザニューヨーク　神奈川

鎌倉市大船1-22-26　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ2ndスカッド	6,547,720	おがぴー	ALL ルル
ハウス・オブ・ザ・デッド	91,180	チームO.S-KO Fマスター	ALL G
テトリス・ザ・グランドマスター	12′49″35	ANR-北本	ALL GM

八千代プレイランドカーニバル　千葉

八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア3rdMIX （ノーマル）	383,905	八千代台のK.H= 掘田和也	ALL
ガンバード2 （マリオン）	312,600	F5T	1-4　＝
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 （タイムアタック）	19人	YU！	示源
ダンスダンスレボリューション （インターネット）	80,524,900	RYU	ALL （ノーマル）
ダンスダンスレボリューション （インターネット）	18,583,700	RYU	ALL （ダブル）
パカパカパッション （スタンダード）	58,340	AGO	ALL

P.C立川店　東京

立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ2ndスカッド	11,663,180	世紀末70 BA/STA	ALL　ルル使用 Bコース　残0
エスプレイド （相模祐介）	34,643,980	中高年保モ条例設立 予定者B・E・F	ALLビバッ短パ ンムリァ～ン♡
★エスプレイド （美作いろり）	34,835,250	青少年保ゴ条例違反 予定者か・え・で♡	ALLビバッ11歳 ウヒッ（■リ）
ガンバード2 （マリオン）	1,216,800	ANT	2-1 入荷3日目です
Gダライアス （ｏ）	54,769,900	CRM-HOK-M RT(真)(心)	ALL くじら30万おち
コナミ80'sアーケードギャラリー	999,999＋α	4649フクダ連合 EXC鳥不会	5周目 ロードファイター
コナミ80'sアーケードギャラリー	1,000,000＋α	4649フクダ連合 EXC鳥不会	27面 ぷーやん
グラディウスⅢ	1,359,100	(わ)	3-2エディット Fフィールド使用
バツグンスペシャルバージョン	99,999,999	オールせいはです(わ)	4周ALL Cタイプ
ファイナルファイト （ハガー）連付	4,833,270	4649フクダ連合＝＝ これまつ君☆に期待	ALL キンレン30回失敗

ゲーム倶楽部　神奈川

鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0476-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス・ザ・グランドマスター	11′50″16	JIN	ALL GM
ビューポイント	4,191,580	敷島うらんちゃん	ALL　ラス ボス299万
デッドォアアライブナナ （ノーマルモード）	2′45″51	1.Y	ALL かすみ
ソウルキャリバー （エッジマスター）	3′15″33	1.Y	ALL
ストリートファイターZERO3 （さくら）	3,041,600	ドラマチックバトル 期待しています	ALL X-ISM

ゲームコーナーヤングパレス　千葉

鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード2 （バルピロ）	1,250,100	HARD-TORA	2-1
ガンバード2 （ヘイコブ）	1,012,500	Ating-AB平	2-1
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 （サバイバルモード）	34人	アマゾン-代見	楓
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 （小次郎）	1,281,300	AES-茶柱	1CALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 （あかり）	1,070,300	AES-貝柱	1CALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 （斬鉄）	1,080,300	AES-電柱	1CALL
弾銃フィーバロン （タイムアタック）	2,200,833	HARD-TORA	魚太郎
ソウルキャリバー （エッジマスター）	2′00″93	HARD-TORA	1CALL
ソウルキャリバー （ソンミナ）	2′07″13	HARD-TORA	1CALL
スーパー上海 （パラダイス）	270,900	HARD-UKYと SOFT-たね兄弟	1CALL

ゲームコスモ町田店　東京

町田市原町田4-2-15　☎0427-20-8891

タイトル	スコア	スコアラー	備考
弾銃フィーバロン	6,738,848	IO	真ボスなし ALL　Cタイプ
弾銃フィーバロン	8,625,077	猫ぢる	真ボスなし ALL　魚太郎
弾銃フィーバロン （タイムアタック）	2,357,914	えすてる	兵士1917
ストライカーズ1945Ⅱ	2,101,700	IO	疾風　2-8
ストライカーズ1945Ⅱ	2,140,900	KRS	パンケーキ 2-7
ストライカーズ1945Ⅱ	1,461,500	KRS	ライトニング 2-3
エスプレイド （美作いろり）	32,099,230	少女鉄仮面伝説	ALL
エスプレイド （J-B5th）	20,915,050	IO	ALL
レイストーム （R-GRAY1）	14,058,600	プラボ代表 紺酢丹珍	ALL　1号機
怒首領蜂 （タイプC）	583,855,780	IO	ALL　残2 C-S

プレイアイシー鶴巻店&伊勢原店　合同集計　神奈川

秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンスダンスレボリューション	24,845,800	FFF	(伊)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	592,100	Y.I	(伊)
幕末浪漫第二幕　月華の剣士	999,300	BAC	骸　(伊)
ビーストバスターズセカンドナイトメア	1,131,260	STO	(伊)
ソウルキャリバー	3′00″85	:3:	ロック　(伊)
バスアングラー2 （トーナメント）	30,187g	D.J.中村	(鶴)
バスアングラー2 （ベストビッグバス）	5,565g	ZAK	(鶴)
ショックトルーパーズ2ndスカッド	3,571,350	D.J.中村	(鶴)
上海　真的武勇 古典上海	165,700	BOZ	12L面　(鶴)
パカパカパッション	240,170	ALX	(鶴)

GAME INN SAM　蕨店　埼玉

蕨市塚越1-2-5　2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストライカーズ1945Ⅱ （F-5Uフライングパンケーキ）	3,195,200	KTN㊙-SOS	(連)2周ALL 残3　B×6
★ライデンファイターズJET （イクシオン）	173,442,364	REF	(連)ALL3
テトリス・ザ・グランドマスター	11′10″76	DAB.S	ALL. GM
★ガンバード2 （タビア）	1,760,400	REF	(連)2-5 1周140万

プレイスポットビックワン　埼玉

越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レディアント　シルバーガン (STAGE2)	20,732,240	TWT-B.N-KOU	ALL

熊谷ガリバー　埼玉

熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1F&B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンスダンスレボリューション (ダブル)	137,440,800	DP楽すぎ IQ?	ALL バタビジパラ
ビートマニア3rdMIX (ノーマル)	440,670	壊れ屋	ALL GOOD×1
ビートマニア3rdMIX (Exテクノ)	1239-15-1-5	壊れ屋	ALL
ライデンファイターズJET (スレイブ)	130,225,706	鈴木あみFC AMI-IRDJK	ALL(連) てきとう
ライデンファイターズJET (ジャッジスピア)	104,446,342	穴埋め決定ですね! 由里♡-ONKEL	ALL2(連) 残1
★セガラリー2 (チャンピオンシップ)	3′59″37	8時だJKR しょぼくてごめんよ	プジョーMT 初中上超ミス
セガラリー2 (上級)	2′45″38	JKR 夜露死苦メカドック	プジョーMT
レイディアント　シルバーガン (STAGE2)	19,504,210	IRD-ZKR	ALL
G-ダライアス (ν)	38,155,310	妥協しました TRK-IRDJK	ALL(連)
G-ダライアス (ο)	53,788,020	赤点記念 ZKR	ALL(連)

熊谷ガリバー　埼玉

熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1F&B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンスダンスレボリューション (ダブル)	137,440,800	DP楽すぎ IQ?	ALL パタビジパラ
ビートマニア3rdMIX (ノーマル)	440,670	壊れ屋	ALL GOOD×1
ビートマニア3rdMIX (Exテクノ)	1239-15-1-5	壊れ屋	ALL
ライデンファイターズJET (スレイブ)	130,225,706	鈴木あみFC AMI-IRDJK	ALL(連) てきとう
ライデンファイターズJET (ジャッジS)	104,446,342	穴埋め決定ですね! 由里♡-ONKEL	ALL2(連) 残1
セガラリー2 (チャンピオンシップ)	3′59″37	8時だJKR しょぼくてごめんよ	プジョーMT 初中上超ミス
セガラリー2 (上級)	2′45″38	JKR 夜露死苦メカドック	プジョーMT
レイディアント　シルバーガン (STAGE2)	19,504,210	IRD-ZKR	ALL
Gダライアス (ν)	38,155,310	妥協しました TRK-IRDJK	ALL(連)
Gダライアス (ο)	53,788,020	赤点記念 ZKR	ALL(連)

セイタイトー・サンヒルバージョン　栃木

塩谷郡高根沢町光陽台1-1-1　☎028-675-7595

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カオスヒート	2,4440,390	はぐれ雲	ALL 70%
ランドメーカー	54,175,840	YAS	ALL
サイドバイサイド2 (超弩級コース)	3′03″76	H.O	インプレッサ (AT)
★G-ダライアスVer.2	58,020,140	地獄龍一斉藤裕紀	(連)ALL 残×2
G-ダライアス (ξゾーン)	32,525,150	CKD-TTB-ひろりん	(連)ALL
G-ダライアス (οゾーン)	51,391,520	CKD-TTB-ひろりん	(連)ALL なんでひくいの?
ストリートファイターZERO3 (R・ミカ)	3,053,800	KA.	ALL X-ISM
ストリートファイターZERO3 (キャミィ)	4,176,500	KIT	ALL X-ISM
ストリートファイターZERO3 (リュウ)	3,190,500	TMN-ZAWA	ALL X-ISM
スラップファイト	9,999,990+α	引き出しこんぶ	12周目で達成 ヘルパー有

トミームナコ　群馬

高崎市本町3-69　☎027-325-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'98	678,900	放課後穴うめクラブ とのまくん	ALL 裏社 ユリ・クリス
ストリートファイターZERO3 (リュウ)	3,414,600	おリュウ2	ALL リュウ・X
ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′52″06	むにゅ♡	ALL
ソウルキャリバー (ミツルギ)	1′59″29	むにゅむにゅ♡	ALL
ソウルキャリバー (ロック)	2′21″64	むにゅむにゅむにゅ♡	ALL
ソウルキャリバー (吉光)	3′01″84	むにゅむにゅむにゅむにゅ♡	ALL
ソウルキャリバー (リザードマン)	3′25″62	ぐにょ!	ALL
ソウルキャリバー (ジークフリート)	4′06″48	なかなか強かったぜ♡	ALL

モンテカルロ　群馬

高崎市中紺屋11　☎027-323-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (さくら)	7,037,100	姫川　琴音	ALL
超鋼戦紀キカイオー (ストーリーモード)	1,687,100	魔B党一おしょう	ALL パルシオン
★超鋼戦紀キカイオー (ヒーローモード)	4,292,900	魔B党一おしょう	ALL ゴウライ
デッドォアアライブナナ (バーストモード)	2′05″33	みきみき	ALL ゲン・フー
デッドォアアライブナナ (ノーマルモード)	2′39″00	外国部隊バス8 へっぽこV	ALL レイ・ファン
ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′36″22	SHO	ALL
ソウルキャリバー (ロック)	1′50″44	DJたにお	ALL
ブラッディロア2 (バクリュウ)	4′05″11	I.C.B.M.	ALL
セガラリー2 (初級)	2′41″13	壁(無)3分台達成記念 MAK.[牧]	穴埋めスコア プジョー

電脳空間　遊ing　山梨

甲府市中央1-4-10　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス　ザ・グランドマスター	10′30″93	IWT-ANP	ALL GM

ゲームコンドルパートII　静岡

静岡市鷹匠3-2-13　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	11,984,600	SDD-砂煙りのまち	ALLボーンナム 1COIN
バトルガレッガ	11,874,840	SDD-ガラスの森	ALLガイン 1COIN
バトルガレッガ	10,251,780	SDD-2月の丘	ALLチッタ 1COIN
怒首領蜂 (Cタイプ)	22,528,520	SDD-五つの橋	ALL 1COIN
ライフォース (2P)	10,000,000T+α	SDD-ASD-Z ABADAK	18周目1面 で達成　1C
ストリートファイターZERO3 (ゴウキ)	4,390,100	500万行きてー NIJ-RMO	マジモード ALL
ダライアス外伝 (リスクストレージ)	11,045,720	芹香センパーイ!	1COIN ALL
アームドポリスバトライダー BerB	6,471,220	デスクロウGEN (ショーティー)	ALLのみ スピード強化
R-TYPE II (連)	780,800	美和原人の栄治	2-5 5機設定

アイリン夢空間　岐阜

本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,423,478	元祖少年A	魚太郎使用
★ソウルキャリバー (アスタロス)	55″22	☆CAT'S-(石)	ALL (連)(同)
★ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′12″62	☆CAT'S-とき坊(悪)	ALL (連)(同)
★ソウルキャリバー (ナイトメア)	1′17″60	猫汁100%	ALL (連)(同)
★ソウルキャリバー (ヴォルド)	1′20″84	猫汁100%	ALL (連)(同)
ソウルキャリバー (シャンファ)	1′28″35	☆CAT'S-きみちゃん	ALL (連)(同)
★ストリートファイターEX2 (チュンリー)	3,072,400	☆CAT'S-きみちゃん	ALL (連)(同)
ストリートファイターEX2 (ガイル)	3,058,100	CST(ゆ)	ALL (連)(同)
★ストリートファイターEX2 (ダルシム)	2,990,800	G.CRUSH-ブロン	ALL (連)(同)
★レーシングジャムチャプターII (上級)	1′45″553	☆CAT'S-チョビ	完走TTAT プレミアム

ゲームブルース　岐阜

大垣市高屋町1丁目43番地　☎054-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超鋼戦記キカイオー (ゴウライ)	2,785,800	.,, 満	ALL ヒーローモード
ザ・キングオブファイターズ'98	523,500	S.F (スーパーファミコン)	テリー, 炎クリス, ちづる
ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	2,948,900	Km(武)	ALL
ソウルキャリバー (ミツルギ)	2′19″85	MAS君	ALL
ソウルキャリバー (ナイトメア)	2′48″67	HIR	ALL
ソウルキャリバー (ヴォルド)	2′53″02	URU	ALL
ソウルキャリバー (吉光)	3′16″58	MACKY	ALL
月華の剣士2			
サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝	6′22″00	S.F (スーパーファミコン)	ALL ナコルル
ボップンミュージック	298,527	NOY (ニセS.F)	ALL

Y.Pエンゼル　岐阜

多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'98	539,700	バガ	マチュア 山崎
ザ・キングオブファイターズ'98	492,800	山崎	うら クリス
ザ・キングオブファイターズ'98	471,600	社	八神 京
幕末浪漫第二幕　月華の剣士			
ストリートファイターZERO3 (ゴウキ)	4,347,800	Z-SMN	GZM

ゲームプラザ　イエローハット　愛知

名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パカパカパッション (スタンダード)	90,320	店長KNIGHT	ALL
ダンスダンスレボリューション	12月4日入荷	待たずにプレイできます。	

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知

名古屋市中区栄1-2-6名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア2rdMIX (ノーマル)	423,771	SOLID-AMC	ALL
超鋼戦紀キカイオー (ストーリー)	652,500	とりあえず・・・ 秋	ALL キカイオー
パカパカパッション (スタンダード)	136,620	ネコぱんち使用に= SOLID-AMC	ALL G→D→D
パカパカパッション (スペシャル)	303,440	れこのこレボリューションたえ子たえ子	ALL
パカパカパッション (スペシャル)	322,710	月足あげてキラキラキラ〜ン☆キャ〜♡	STAGE5
ソウルキャリバー (ミツルギ)	2′42″40	千夏=ー	ALL
ソウルキャリバー (ハザードマン)	3′16″23	SXR-クラコピくんR	ALL
ソウルキャリバー (キック)	3′51″88	チュニジア温泉に行こう! クラコピくん	ALL

GAME'S DRAGON　京都

京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス・ザ・グランドマスター	10′41″53	ウル (仮名)	ノーマル GM達成

GAME'S WiLL　京都

京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カオスヒート (ヴォルト)	3,996,070	非カンストマシーン1号	ALL(連)
カオスヒート (ミツキ)	3,158,130	非カンストマシーン2号	ALL(連)
ストリートファイターZERO3 (さくら)	7,274,800	DIL(乗)	ALL(連) オール㋩
ストリートファイターZERO3 (かりん)	6,898,300	L2A-GYO	ALL(連)
★G-ダライアス (ξゾーン)	34,102,230	L2A-大明神 祝! CCS映画化♡	ALL(連) 512×1
★ストリートファイターIII 2ndインパクト (イブキ)	9,999,900	L2A-GYO	ALL(連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト (ヒューゴー)	7,159,000	あ○うIZN-タコ太	ALL(連)
ライデンファイターズ2 (エンジスIV)	111,215,750	XRX-いしはらくん	ALL(連) 2P側
ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	109,595,790	XRX-いしはらくん	ALL(連) 2P側
ライデンファイターズ2 (イレーザー)	108,847,900	XRX-いしはらくん	ALL(連) 2P側

GAME'S MILK　京都

宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3 (本田)	4,282,600	赤い彗星	ALL (連)
ストリートファイターZERO3 (元)	4,492,900	赤い彗星	ALL (連)
ショックトルーパーズ2ndスカッド	15,709,180	との仕様-Ⓣ	ALL TOY
ライデンファイターズJET (Bウイング)	106,564,686	G S K	ALL (連)
ライデンファイターズJET (イレイザー)	120,207,982	G S K	ALL (連)
ライデンファイターズJET (スレイブ)	153,230,016	G S K	ALL (連)
ドラゴンセイバー	1,980,550	天理剣聖 T E N	ALL (連) ノーミス
セイントドラゴン	21,439,400	G S K	ALL (連) 残20

ミッキー2　大阪

大阪市浪速区恵美須東1-17-14　☎06-6643-6145

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバーン (3号機)	28,696,240	CFK-EGM-SYG-TTT	1C ALL 10万落ち
コナミ80'sギャラリー (サーカス)	598,340	D.K	1C 31面
ビートマニア3rdMIX (EX、テクノ)	1250-8-0-0	ばあにん☆	0-2-3-2-1
ダライアス外伝 (V)	10,516,290	へきる(り)の東方不敗 石原莞爾中将	1C ALL ABDHLQ
デッド　オア　アライブ++ (かすみ)	2′49″11	SYG-大道寺あうく	1C ALL ノーマル
魔法大作戦 (ミヤモト)	2,565,840	SYG-焦り 君却下byPHA	2-5ボス
魔法大作戦 (ボーンナム)	2,046,030	A-Jさん来店記念 SYG-大道寺(租)	2-3ボス 1周168万
ガンバード2 (タピア)	1,310,100	SYG-D.I	2-1ボス
バース	8,270,000	遊びです以上!	1C ALL
怒首領蜂 (Aタイプ)	261,796,800	SYG-D.I クリア2回目	1C ALL レーザー

タイトーINN002スタジアム　大阪

豊中市玉井町1-9-3　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドンキーコング	521,400	J.G.K-ALL (副)	L-21-4
ドイキーコングJR	156,900	ツインクルッテール	L-6-2
★エスプレイド (相模祐介)	35,533,230	キラキラストーン	ALL 残5/6 (連)付
19XX (シンデン)	20,050,800	ⓀYOⓃ²	ALL (連)
ストリートファイターEX2 (Dダーク)	3,147,400	YMG-Ⓒ	ALL
★ストリートファイターEX2 (ガイル)	3,085,000	CST=(ゆ)=ガイル	ALL
★ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	1,575,900	またもやー㊅	ALL
テトリス・ザ・グランドマスター	10′57″60	目標9分台 ⓀYOⓃ²	ALLG.M

チャレンジャーガムガム＆アババ天神橋店　大阪
吹田市岸部南1-24-9　☎06-317-0433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（かりん）	9,999,999	みのる(実)	ALLⒼ インチキIZM
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,442,466	猫マスターA.BOY(ど)	魚太郎Ⓖ 1985人
ライデンファイターズJET（スレイブ）	172,882,928	AXION-H.Y(奈)	ALLⒶ
ビーストバスター2	1,649,150	咆哮野郎ーまJU（駄目な人）	ラスボス第2 刑能Ⓖ
テトリス・ザ・グランドマスター	11′00″83	小泉狂	ALLⒼGM 目標9分台
★ロックマン2（ストーリー3）	1,464,900	咆哮野郎ーまJU	ALLⒶ フォルテ
★19XX（震電）	20,156,800	KYON2	ALLⒶ5面 終了1211万(連)
ライデンファイターズ2（チェイサー）	112,374,460	XRX-いしはらくん	ALLⒶ
ライデンファイターズ2（フライングレイ）	111,920,740	H.M	ALLⒶ
スカルファング（オートモード）	20,182,500	ぴょん吉	ALLⒶ SIF

ジャスコ川西店プレイランド　兵庫
川西市小花1-6-16ジャスコ川西店　☎0727-59-7464

タイトル	スコア	スコアラー	備考
カオスヒート（美月）	3,957,490	JKP-ラスボス	ALL（90%）
ショックトルーパーズ2ndスカッド	14,084,040	潰してません FFO-ACE	ALL ノーミス　ルル
ソウルキャリバー（ロック）	1′39″28	某Ⓐ氏、穴ウメ	ALL
ザ・キングオブファイターズ'98（裏社＋ランダム）	662,000	H	ALL
ライデンファイターズJET（スレイブ）	71,824,844	M.N	DHASE2
ティンクルスタースプライツ（ロードラン）	1,920,090	AKY	ALL MAX41
テトリス・ザ・グランドマスター	9′01″41	AKY	S6

アミューズメントZiZZ　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（ナイトメア）	2′19″47	EVC	ALL
ソウルキャリバー（アスタロス）	1′44″42	G.O	ALL
ソウルキャリバー（キリク）	3′41″45	ISO	ALL
ソウルキャリバー（エッジマスター）	3′39″18	TUY	ALL
ソウルキャリバー（マキシ）	3′28″30	CAT	
スタースウィープ		難しいです。	

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！2 3000番台（田沢湖線701系）	242.6km	関大前名物 電車おぢさん	プロ98点1 35秒Ⓔ4回
電車でGO！2 3000番台（東海道本線201系）	370.5km	関大前名物 電車おぢさん	プロ96点2 59秒Ⓔ6回
コナミ807'S アーケードギャラリー（スクランブル）	80,170	モータヒコンバット 略してヒモコン	4-2

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア3rdMIX	416,667	あなご	ALL ノーマル
ビートマニア3rdMIX	1210-38-2-9	RYAN	ALL EXテクノ
ビートマニア3rdMIX	919-92-6-16	KTK	ALL EXボーカル
ビートマニア3rdMIX	911-325-4-127	dnPP(す)	ALL EX クラシック
超鋼戦紀キカイオー（チャレンジモード）	3,558,000	BNT	ALL ワイズダック
ソウルキャリバー（エッジマスター）	1′48″00	ゲームセンターやぎちゃん結婚おめでとう	ALL
ソウルキャリバー（吉光）	1′52″05	牛丼、おれにおごって（ソウル・C）	ALL
ソウルキャリバー（マキシ）	1′57″30	欲しいのは〜オ・ト・コ〜（JDP）	ALL
ソウルキャリバー（キリク）	2′10″07	たけなかに〜ケリを入れて〜（JDP）	ALL
★ゲットバス	11,740	999	ALL パレス

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後桶又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO3（ケン）	6,429,100	★-暗黒龍	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（元）	5,583,200	ひげの王者　けいた	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（本田）	5,221,500	FAD-IDA	ALL(連)
ストリートファイターZERO3（サガット）	5,209,400	★-暗黒龍	ALL(連)
キカイオー（ストーリー）	1,179,500	FAD-JAN	ALL
キカイオー（ヒーロー）	3,724,000	FAD-JAN	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（小次郎）	772,800	ダンサー	ALL
ライデンファイターズJET（スレイブ）	148,028,626	FAD-LXSⅦ	ALL
ショックトルーパーズZ	12,428,330	S･H	ALL
シルバーガン（ステージ4）	21,139,060	AMT☆PPP	ALL

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★サイキックフォース2012（カルロ）	1′33″61	ITK=カンタロー	ALL　(同)
ストリートファイターEX2（D.ダーク）	3,075,800	YMG-投げくらった	ALL　(連)
ストリートファイターEX2（ガイル）	3,059,500	豚を同乗させると不幸が訪れます　(注)	ALL　(連)
★ストリートファイターEX2（ブランカ）	2,973,000	MIZ神-ZZ(か)	ALL　(連)
超鋼戦紀キカイオー（チャレンジ）	4,216,700	邪道烈人GANZ	ALL 轟雷
アシュラブレード（ライトニング）	1,084,500	愚痴独歩	ALL
ダンスダンスレボリューション（HARD）	249,662,900	NEW=ねむねむ	ALL インターネットVer
電車でGO！2　3000番台	398.5km	1cmを笑う者は1cmに泣く　F.T	ALL　Ⓔ7 東海道
パカパカパッション（スペシャル）	359,030	巨額脱税師MSV	3面
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（タイムアタック）	42人斬り	ITK=カンタロー	斬鉄

扇ヶ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎076-246-6106

タイトル	スコア	スコアラー	備考
きらめきスターロード	53,100人	ASG-如月浪人-RIN	ALL(連) 電パ
テクモワールドカップ98	63得点	MANABEKKO	ALLブラジル LOST0
キカイオー（ディアナノク）	3,186,800	とっととミハルカス RIN	ALLチャレンジモード
コナミ80sアーケードギャラリー	9,999,900	やちよ君	イーアル 28-1
サイキックフォース2012	3′45″07	CLO	ALL カルロ
サイキックフォース2012	4′46″68	隼平	ALL ガデス

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソウルキャリバー（タキ）	1′21″10	廃村	ALL　(同)
★ソウルキャリバー（マキシ）	1′18″72	ガスクンク	ALL　(同)
ソウルキャリバー（ヴォルド）	1′34″09	宇宙人	ALL　(同)
★ソウルキャリバー（シャンファ）	1′26″85	だるま	ALL　(同)
★ソウルキャリバー（アイヴィー）	1′29″40	パープル	ALL　(連)(同)
ソウルキャリバー（アスタロス）	1′06″57	(脱)	ALL　(連)(同)
ソウルキャリバー（ナイトメア）	1′22″59	グリルチキン	ALL　(連)(同)
ソウルキャリバー（ソンミナ）	1′27″42	なにやってんですか？	ALL　(同)
ソウルキャリバー（吉光）	1′14″19	おれのうしろに誰かがいる！	ALL　(同)
ガンバード2（アルカード）	1,069,100	遊び 以上すべて同一人物	2-1　(連)

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズJET（スレイブ）	7,227,730	Air-Bug	PHASE2 スレイブ
ショックトルーパーズ2ndスカッド	5,326,480	TUB？	4面 ルル使用
侍魂2〜アスラ斬魔伝	7′20″06	ACE	幻十郎　羅刹 ユガ第2まで
ザ・キングオブファイターズ'98	422,200	MOD	マリ・シェル・舞　ALL
ソウルキャリバー（ソフィーティア）	3′07″52	Air-Bug	ALL
ストリートファイターZERO3（サガット）	1,205,700	D.S	Z-ism リュウまで

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海Ⅲ	103,600	事情にもえ中	ALL
★ビートマニア3rdMIX	1255-1-0-2	ZZZあいくち	EXテクノ
ビートマニア3rdMIX	997-26-0-2	ZZZあいくち	EX VOCAL
ビートマニア3rdMIX	447,600	ZZZあいくち	ノーマル
ビートマニア3rdMIX	1205-55-0-0	ZZZあいくち	EX クラシック
ダンスダンスレボリューション	215,480,200	K	ハード
幕末浪漫第二幕　月華の剣士	775,800	井宿	小次郎
幕末浪漫第二幕　月華の剣士	822,000	ピカチョー	刹那　ALL
ランドメーカー	54,009,590	ダーツ	ALL裏面 桜=子
ライデンファイターズJET	112,925,482	DENSE-PAS-HOE	P-2まで スレイブ

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1-2-3　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アシュラブレード（アリス）	753,400	局長	ALL
ソウルキャリバー（ロック）	1′52″29	局長	ALL
ソウルキャリバー（ソン・ミナ）	2′42″57	L･P	ALL
ポップンミュージック	299,166	局長	ALL
ビートマニア3rd（ノーマル）	401,498	局長	ALL

アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎町3-1　ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
弾銃フィーバロン（TYPE B）	7,022,164	うしっさん	ALL
弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,142,869	ARL.S	魚太郎
G-ダライアス（οゾーン）	49,587,760	おぐやん！！	ALL 残×2
バトルガレッガ（ガイン）	16,704,190	YA	ALL
上海　万里の長城（クラシックモード）	416,700	0RS-RYU	22面 穴うめ

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリス・ザ・グランドマスター	12′35″95	RAN・AIM	LV999 GM・S8
アームドポリスバトライダー	7,051,690	SRX-TO	一級コース エディト有
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（ひびき）	740,800	KAG三厳	ALL 技・緑色
ショックトルーパーズ（エンジェル）	10,481,380	K.S	5面
超鋼戦紀キカイオー（ワイズダック）	692,900	YM3	ALL ストーリー
侍魂2〜アスラ斬魔伝（右京）	12′45″00	音声認識機能なし DEATH	ALL　羅刹
侍魂2〜アスラ斬魔伝（半蔵）	15′32″10	音声認識入力マイクなし　KOU	ALL　修羅 もずくれ
ストライカーズ1945（零式戦）	1,016,200	KAG三厳	2-3
パロディウスだ！（タコ）	763,300	ABC	2-1 マヌアル

青木玩具店　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

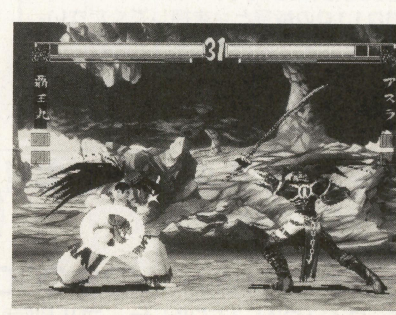
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ショックトルーパーズ2ndスカッド	3面		
幕末浪漫第二幕　月華の剣士		とりあえずやるか！ C-BOLTVIC	入荷してます
ストリートファイターZERO3（リュウ）	2,984,600	全然ダメです。	ALL
ストリートファイターZERO3（ケン）	2,586,100	もうやってない。	ALL
ストリートファイターZERO3（ゴウキ）	2,864,000	やる気ないし	ALL
ストリートファイターZERO3（ローズ）	2,265,200	初プレイ 穴ウメスコア	ALL

ゲームハウスJoy＆ゲームスペース姫路店　兵庫
神戸市東灘区岡本2-11-21　☎078-453-4985

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルキャリバー（エッジマスター）	3′47″30	M.I	ALL
ソウルキャリバー（ヴォルド）	3′36″18	M.I	ALL
ソウルキャリバー（ジークフリート）	3′38″78	M.I	ALL
ソウルキャリバー（アスタロス）	3′49″37	M.I	ALL
ソウルキャリバー（ロック）	4′31″40	M.I	ALL
ソウルキャリバー（ソンミナ）	4′10″56	YAP	ALL
幕末浪漫第二幕　月華の剣士（雪）	784,700	KAZ	ALL
ショックトルーパーズ2ndスカッド	5,134,780	NON	5面 ルル

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア3rdMIX	199,916	翔羽	ノーマル
アームドポリスバトライダー Bver	17,780,580	イソノ	1CALL＝レベル11
ライデンファイターズJET	126,421,276	森広英憲	ALL3スレイブ
超鋼戦紀キカイオー	2,940,600	TYL	赤ワイズダック1CALL
アストラスーパースターズ（ココ）	43,241,400	Yoshimitsu	1CALL、全ハード
アストラスーパースターズ（ココ）	7′04″99	Yoshimitsu	1CALL、全ハード
テトリス	592,513	BCG	LINES7 44
★パカパカパッション	482,630	ヤスケン	スペシャル
サイキックフォース2012（エミリオ）	1′49″40	MBO	1C ALL



皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.com

12/4 付の情報FAXの価格表です

アイレム	
R-TYPE レオ	12K
迷宮島・妖獣伝	各5K
イメージファイト	10K
エアーデュエル	10K
カプセルインベーダー	15K
ドラゴンブリード	8K
ボンバーマン・ヤンチャ丸	各5K
銀河帝国の逆襲(純正)	15K
10ヤードファイト	3K
メジャータイトル	3K
ギャロップ・トンマ	各5K
TOA PLAN	
達人王	12K
ヴィマナ	8K
ドギューン	8K
達人	8K
テキパキ	8K
ゴークス(レバー対応)	2K
SNK	
カイロスの館 名人戦	各2K
原始島	5K
ギャングウォーズ	5K
ネクストスペース	3K
怒、ゲバラ Sなし	各5K
ジョイフルロード	12K
スカイソルジャー	8K
パドルマニア・ジャンボウ	各5K
ネオジオ業務用	
MV-1 基板	12K

業務用カセットゴーストパイロット・戦国伝承・リーグボーリング・スーパースパイ・忍者コンバット・クロスソード・エイトマン・ガロウIII，真サムスピ，ステークスウィナー	
麻雀狂列伝	各 0.5K
キングオブファイター94，天外魔境，サムスピザンクロウ WHパーフェクト，ダブルドラゴン・アンドロデュノス・ミューテーションN・ASO2・ラギ	各1K
カプコン	
殿様の野望II、クイズ&ドラゴン	
プニッキーズ	各3K
1942・バルガス	各6K
1943 ((c)=8K)	10K
マッドギア	5K
ラストデュエル	10K
ストリートファイター	18K
SF-II	5K
〃 (c)	2K
SF-II ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
1941	18K
戦場の狼 2	15K
エリア 88	18K
US ネイビー	12K
天地を食らう	20K

X-MEN	(5K)
X-MENvsSTF	(10K)
SFゼロII	(1K)
ヴァンパイアハンター	(1K)
〃 ハンター II	(2K)
ヴァンパイアセイバー	(1K)
〃 セイバーII	(2K)
マーベルスーパーヒーロー	(6K)
CPII マザー	+12K
ストIII (一式)	18K
ウオザード(一式)	15K
ジャレコ	
ファンタズム・ソルダム	各5K
エクセライザー	5K
ポップフレーマー	12K
メガ32マザー	+ 5K
(ROM)スーチーパイ・グラティア・テトリスプラス・ゲーム天国・エンゼルキッス・P-47	各1K
コナミ	
ダブルドリブル	3K
スーパーバスケット	2K
リングの王者	3K
メガゾーン、亀忍者	各8K
ツタンカーム	10K
RF 2(電源H付)	15K
グラディウス(電源H付)	20K
〃 〃 II	18K

サラマンダ	18K
シティボンバー	12K
ラビリンスランナー	15K
ストラテージX	12K
ガイアポリス	15K
ハイパーオリンピック	8K
ハイパーオリンピックSP.	10K
ロックンロープ	12K
コンバットスクール S付	20K
パロディウスだ 出たなウィンビー ヘクシオン クォース	各2K
タイムパイロット84	8K
ブーヤン，ジャツカル	各10K
メインスタジアム	2K
ウェディングラプソディ	7K
(ROM) ときめきメモリアル・サラマンダII・ツインビー・対戦パズル玉・だい好キッズ	各1K
GXマザー	+ 3K
セガ	
忍(しのび)	3K
ファンタジーゾーン	12K
アレックスキッド，カルテット2，モンスターランド	各15K
レッスルウォー，ペンゴ(c)，ピタゴラスの謎(センサー付)，フリーキック(センサー付)，モンスタレア，E.SWAT，シャドーダンサー，カウンターラン，ベイルート，タフターフ，バンクパニック	各5K
ぷよぷよ通，イチダントアール	3K
コラムス，テトリス	各2K
ホッパーロボ	12K
ロボレス2001	12K
ガルディア	12K
ソニックザヘッジホッグS付	8K
ザクソン	10K
ダンプ松本	15K
デュアルボード各種	
トランキライザーガン(c)	58K
N-SUB (c)	38K

S.D.I.改造パネル付	80K
バーチャーファイタ2.1	12K
デッドオアアライブ	12K
タイトー	
スペースインベーダー	25K
ジョリージョガー	28K
ギャラクシーウォーズ(c)	25K
クイックス 純正	18K
メイズオブフロット、タイガーヘリ フリップル、ピンポンキング ガルメデス、バラメデス	各3K
べんべろべー	15K
グリットシーカー	15K
ハレーズコメット	10K
ザ・ピット	10K
バブルボブル	12K
飛翔鮫，ヘビーユニット	各5K
影の伝説	12K
レイフォース	12K
マスターオブウエポン	6K
アルカノイド センサー付	3K
〃 リベンジーセンサー付	3K
ヴォルフィード	2K
究極タイガー	8K
スラップファイト	5K
女子バレー，ヘビーユニット	各5K
キック&ラン，キックスタート	2K
エンパイアシティ	5K
クロスシューター・フォーティラブ パニックロード	各3K
フィールドゴール	38K
VSホットスマッシュ	2K
陸 海 空	10K
スペースチェイサー	68K
ツインイーグル	8K
F3-Subカートリッジ	
ダライアス外伝・カイザーナックル・ゲキリンダン・究極タイガーII・パズルボブル IIX	各0.5K
アルカノイドR，センサ付	1K
クレオパトラF	1K

デコ	
空手道，S R D	各5K
バルダーダッシュ	5K
キャプテンアメリカ	15K
コブラコマンド	3K
空牙	10K
魔境戦士 Sなし	2K
ミッドナイトレジスタンス↑	2K
マジカルドロップ	2K
トライアウト、スタジアムヒーロー サイドポケット	各2K
ニチブツ	
アームド エフ	8K
テラクレスタ(FM音源版)	8K
ムーンクレスタ (c)	10K
ムーンエイリアン II (c)	8K
フリスキートム	48K
妖魔忍法帳	8K
ダイナミックスキー	8K
マグマックス、レジオン	各8K
UPL	
忍者くん	12K
忍者くんII 阿修羅の章	15K
XXミッション	8K
テクノス	
スクランブルエッグ	28K
ビーチバレー	2K
ナムコ	
子育てQ マイエンゼル	1K
子育てQマイエンゼル II	2K
ドラゴンセイバー	15K
コズモギャングザビデオ	15K
ローリングサンダー	28K
アサルト パネル付	18K
ニューマンアスレチック	10K
ドラゴンバスター	18K
ドルアーガの塔	20K
コズモギャングパズル、エメラルディア、	各2K
ティンクルピット	5K

ニューラリーX	10K
ギャラガ	3K
ミスパックマン(c)	10K
ギャラクシアン 純正	10K
ニューパックマン (c)	8K
ジュニアパックマン	15K
ポパイ パックマン	8K
ディグダグ(ATARI)	5K
S1 ロムキット	各5K
ワースタ、ワールドコート、パックマニア、妖怪道中記、倉庫番DX	
ロンバーズ	12K
テクモ	
ボンジャツク	12K
スターフォース	15K
スイマー	12K
ワールドカップ90	2K
ジェミニウイング	8K
でろーんでろでろ	8K
ピンボールアクション	2K
ユニバーサル	
ミスターDO(雪だるま)	10K
スナップジャツク	12K
Mr.Dovsユニコーン	10K
〃 ワイルドライド	10K
その他 -珍品・逸品-	
ズンズンブロック(タイトー	68K
ヨットマン	38K
ルージュアン	38K
ドキドキペンギンランド	25K
サーカス(風船割り)	80K
Qバート	28K
エクイテス	28K
激走(イースタンCO.)	12K
Sクラウンズゴルフ(P付)	10K
センティピード	15K
シルバーランド	18K
ミュージックインベーダー	25K
スティンガー	12K

ブラックホール・レッド UFO・クラッシュローラー・マーカム・イスパイアル・ニュージグザグ・ミスターJAN・ファイアートラップ・ソニックウイングス・カンガルー・ハイパーデュエル・ザ ディープ・エアーウルフ	各8K
タイムアタッカー ↓	8K
(カラーブロック H.VR付)	
ドンキーコング (c)	10K
〃 〃 Jr.	10K
〃 〃 3	15K
マリオブラザース	28K
戦国エース	15K

カベール(S付き)・キャプテンスタントマン・タイタン・プログレス・Mr.クーガー・バンバンカー・ポレンチ	各10K
レディバグ(c)，霊界導師	各5K
アンプッシュ	5K
スペースストレンジャー	12K
(豊栄 インベーダー モノクロ)	
18インチ テーブル筐体(良品) 新品水平パネル付 送料別	35K
麻雀 格安在庫多数有り	
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K	
，アイドル麻雀放送局、大予言	

カメラ小僧，ねるとん紳鯨団，麻雀学園，ファンクラブ、グッとE雀，華折り鶴、夏物語，	各1K
トリプルウォーズ，クラブ90，クリニック，極，パニックスタジアム，レモンエンジェル	各2K
若草物語(新品)，スーチーパイ，同級生SP.	各3K
スーパーリアル N4	5K
スーパーリアル V5	3K
スーパーリアル M6	3K
スケ番雀士 竜子	12K
(麻雀用ハーネス付き)	
スーパー0禁版	8K
バニラシンドローム	8K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面) EXTロム付		58K〇
忍者ウォーリアズ(3画面)		88K〇
アフターバーナー II	(a)	8K〇
ギャラクシーフォースII	(a)	18K〇
サンダーブレード	(a)	8K〇
ABコップ，GPライダー	(a)	各10K〇
G-LOC，ストライクファイター	(a)	各15K〇
スペースハリアー セガ	(a)	48K〇
W.G.P. タイトーバイクレース		5K〇
エアーコンバット V21	(a)	18K
スターブレード V21付		12K
アウトラン		25K〇
スティールガンナー 2		8K〇
バトルシャーク エンフォース (タイトー)		各5K〇
ギャラクティツク ストーム		10K〇
ナイトストライカー		38K
スーパーハングオン	(a)	15K〇
ホットチェイス、ウェツクルマン (コナミ)	(a)	各 8K〇
ダライアスII(2画面)		20K〇
ウォーリアブレィド(〃)		5K〇

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付 COMBO AV 専用ハーネス 付

ナムコV21システム(ケース入り V21システムは+5V20A電源とPC用アナログジョイスティツクとコンボ用ハーネスが付属です。マザーシステムですので他の基板もOK! 基板のみ各8K アナログジョイスティツク1個2K コンボ以外はアンプが必要+2K

画面切替えハーネス付 3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意 〇印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K) 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留②代引便(ヤマトコレクト)があります
代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。
送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました詳細はお問合わせ下さい

基板高価買入

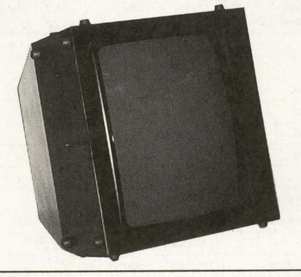
12/4 付の情報FAXの価格表です

20インチモニター新発売

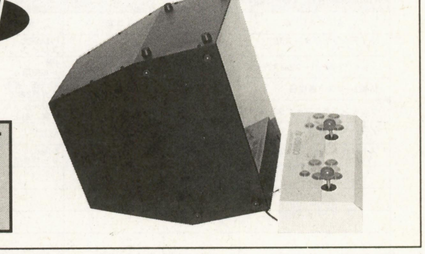
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN (各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 1カ年)
◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15、24kHz両用
◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
中古18インチ、25インチもあります。
29インチもあります中古価格¥68,000 (税・送料別)



NEW



29インチもあります
中古価格
¥68,000
(税・送料別)

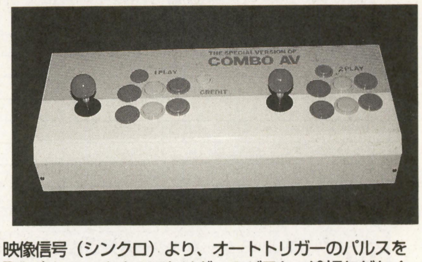
中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ) ¥58,000 (25インチ)

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎5-4-8)
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

今なら特別価格で大奉仕

パソコン特別割引セール!

Windows98搭載モデルも超特価

広告掲載価格はすべて税別です

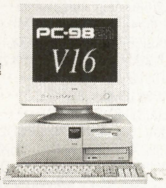
NEC VALUE STAR NX



省スペース液晶ディスプレイセットモデル
PCVC23/3XD
定価¥338,000 **超特価¥218,000**
CPU:MMX Pentium233 RAM:64MB HDD:3.2GB
CD ROM:最大20倍速 CRT:14.1インチ液晶TFTディスプレイ
OS:Windows95 ソフト:WORD98、EXCEL97

PCVS26D/CXDA2
定価¥590,000 **超特価¥268,000**
CPU:PentiumⅡ266 RAM:32MB HDD:3.2GB CD ROM:20倍速
CRT:14.1TFT モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

NEC 98VALUE STAR



PC-9821V16/S5P C2
定価¥268,000 **超特価¥97,800**
CPU:Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ HDD:1.6GB CD ROM:8倍速
モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎8、ロータス123

PC-9821V16/S5P D2
定価¥273,000 **超特価¥99,000**
CPU:Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:15インチ HDD:1.6GB CD ROM:8倍速
モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

NEC 98Fine

液晶ディスプレイ一体型モデル
PC9821F166/D20 定価¥420,000 **超特価¥99,800**
CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2GB CD ROM:16倍速 CRT:13.6DSTN OS:Windows95

HITACHI 液晶FLORA Prius



302T23H マイクロタワーモデル
超特価¥~~178,000~~
CPU:MMX/Pentium233 RAM:32MB HDD:2.1GB CD ROM:最大24倍速
CRT:TFT液晶12.1インチ モデム:56kbps OS:Windows98

NEC 98NOTE LavieNX



PCLV16C/NS CAF1
定価¥468,000 **超特価¥198,000**
CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2.1GB
CD-ROM:最大20倍速 CRT:12.1インチTFTディスプレイ
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎Office8

PCLV16C/WD DAF1U
超特価¥155,000
CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2.1GB CD-ROM:最大20倍速 CRT:12.1インチDSTNディスプレイ
OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

PCLV13C/WS AA1S2 **超特価¥145,000**
CPU:MMX/Pentium133 RAM:32MB HDD:1.6GB CD-ROM:最大20倍速 CRT:12.1インチTFTディスプレイ
OS:Windows95

NEC 98NOTE AileNX



PCAL13C/BS A1
定価¥358,000 **超特価¥128,000**
CPU:MMX/Pentium133 RAM:32MB HDD:2.1GB CD-ROM:別売
CRT:10.4インチTFTディスプレイ FDD:外付 3.5x1 OS:Windows95

SANYO ノートパソコン Winkey

MBC-S340DK 定価¥308,000 **超特価¥128,000**
CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:液晶DSTN12.1 HDD:2.1GB CD-ROM:20倍速
OS:Windows95

NEC・EPSON カラープリンタ



MJ-830C	定価¥31,800	**超特価¥19,800**
PM-670C	定価¥39,800	**超特価¥26,800**
PM-750C	定価¥44,800	**超特価¥32,800**
PM-770C	定価¥59,800	**超特価¥44,800**
PM-2000C	定価¥54,800	**超特価¥39,800**
PR-J4000	定価¥89,800	**超特価¥59,800**

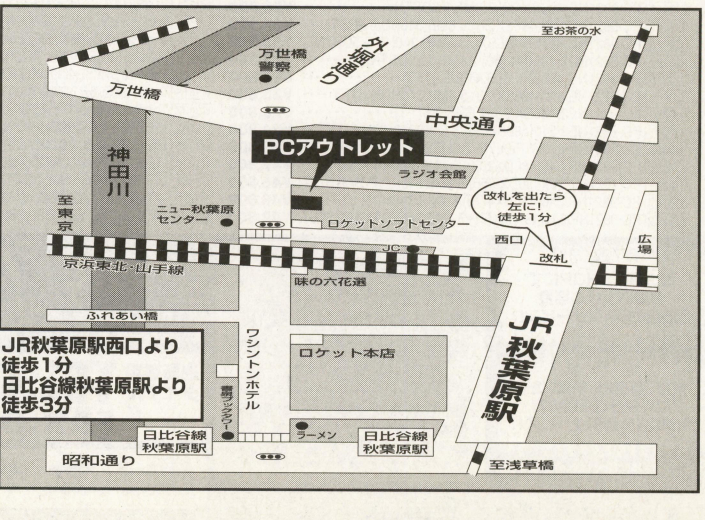
その他お買い得品多数入荷!!
最新の商品在庫につきましては電話・
FAXにて
問い合わせ下さい

価格は値下がり変動しますので確認してください
価格は '99.1/3日現在です

ロケット PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036
FAX.03-3257-0394

営業時間 月～木/AM10:30～PM7:45
金 /AM10:30～PM8:00
土 /AM10:00～PM8:00
日・祝 /AM10:00～PM7:30



通信販売 注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）
銀行名 東京三菱銀行 秋葉原支店 口座名 ロケット通販部
口座NO （普通）0686447

日本中が感動した、ファンタジーRPGの最高峰！
全てが一新されて、ついにWindowsに初登場！



新・英雄伝説III

白き魔女

今春発売!

Windows95/98



常にゲームの面白さの本質を追い求めるファルコムの姿勢から生み出された、物語で魅せる新たなジャンルとも言うべきファンタジーRPG「白き魔女」は、その練り上げられた重厚で感動的なストーリー、細やかな設定に基づくリアリティあふれる世界とその臨場感によって圧倒的な支持を受けました。その白き魔女がWindows95/98で装いを新たに登場します。Windows95/98ならではの表現や要素も追加され、戦闘システムは自動リアル戦闘の良さを残しつつ、キャラクターのレスポンス、インターフェース、操作性を向上させることでよりリアルタイム性が増してアクティブなものとなりました。またグラフィックはもちろん、3D CGムービーによる演出強化などによってますます物語をひきたてます。新しい「白き魔女」にご期待ください。

http：//www.falcom.co.jp/
最新情報はホームページにアクセス!
ご注文は簡単便利なオンラインショッピングコーナーをご利用ください。

Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.co.jp/



第十八巻第二号通巻二〇〇号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九九年一月二十五日印刷 一九九九年二月一日発行
電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一—十一—十五 電話〇三(三四四五)六一一一
定価550円 本体524円 雑誌18361-02 T1118361020557

'99

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載!!

マイコンBASIC Magazine

2

創刊200号記念号

パソコンの進化と未来

別冊付録

DOS/V製作

電波新聞社